

cu CD

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/020/1998
Valabil - 1998 -

International Game Magazine

LEVEL

Nr. 7 Martie 1998

18.000 lei

**Preview: Ubik
FIFA 98**

PRIMUL JOC „FULL“

BATTLECRUISER

3000 AD

Review:

**MYTH
Imperialism**

CD-ul continde
CD-ul continde

Battle Zone • Deadlock 2 • Die By The Sword • Forsaken • FPS: Ski Racing
• Interstate '76: Arsenal • Jack Orlando • Mysteries Of The Sith • Plane Crazy
• SEGA Touring Car • Fighting Force • Flesh Feast • Montezuma's Return
• Conquest Of The Skies: Stratosphere

Computers and Electronics Romanian Fair



Ediția a 7-a

Complexul ROMAERO Băneasa 12 - 16 mai 1998

CU PARTICIPAREA,



Pentru informații sunați acum la tel./ fax: 230.62.81; fax: 230.12.53; tel.: 231.18.82

Continuări? Clone?

Toată lumea este de acord că cea mai dinamică piață este cea a componentelor hardware. Astfel, un sistem performant de acum va fi tehnologie depășită peste trei ani. Dar la fel de rapidă e și piața jocurilor pe PC, care folosesc aproape la maxim resursele calculatoarelor pentru grafică și sunet. Din păcate, pe lângă o îmbunătățire evidentă a elementelor ce-ți măresc participarea afectivă, idei și concepte de jocuri noi apar tot mai rar. Asta și pentru că genurile s-au cristalizat deja. Dar dispar surprizele jocului atunci când ai un sentiment de „*deja viu*”. Totuși, producătorii se simt cu musca pe căciulă, încercând să le scoată cât mai bune. După succesul răsunător al unor jocuri de acum câțiva ani - de exemplu Quake, C&C - au urmat multe clone nereușite. Lăsând la o parte continuările care s-au sprijinit pe resurse mai mari, celelalte jocuri tind să fie un amalgam de idei din cele mai reușite jocuri. Astfel apar titluri ca Evolution, Robo Rumble, Sabre Ace, Uprising etc., care ar ajunge hit-uri dacă nu ar fi inspirate din altele. Și e păcat pentru munca depusă pentru grafică. Acestea abia pot concura cu add-on-urile jocurilor de succes, cu toate că acestea sunt acuzate că sunt prelungiri de tipul filmului sud-american.

Doar continuările sunt cele mai bine vândute, iar odată anunțate, acestea sunt așteptate cu nerăbdare. Cel mai reprezentativ este cazul Dune. Apărut în 1992, Dune 2 a deschis un nou drum (pe atunci) în domeniul jocurilor de strategie, fiind jucat enorm de mult pe anticele 286. A urmat Comand & Conquer, ce a introdus comenzile standard de mutare a trupelor (la predecesorul său mulțimile de trupe erau mutate unitele cu unitate) și avea filme pe CD. Apoi Red Alert a preluat ștafeta, adăugând multe trupe speciale în special în add-on-ul său. Dar iată că cei de la Virgin vor scoate Dune 2000, un titlu care este așteptat și mai mult decât au fost C & C ori Red Alert.

Ferite de această lipsă de imaginație a producătorilor par a fi jocurile de aventură. Acestea au evoluat de la desenele animate de la Lucas Arts la filme și chiar videoclipuri ca în Shivers 2. Simulatoarele sunt și ele ferite de insucces, deoarece folosesc din plin resurse hard, rezultatul fiind un feeling mult mărit de la o generație la alta. La fel și first-person-urile care sunt mult mai bine realizate din punct de vedere grafic și sonor.

Dar să lăsăm deoparte aceste priviri de ansamblu și hai să vedem ce a apărut nou în această lună.

LEVEL-Team

News

Cele mai importante știri8

Preview

BC3000AD 12



Iată că în sfârșit CD-ul nostru conține un joc complet. Ceva mai multe informații despre acesta și cum a avut un om abia de a crea un joc performant puteți afla din rândurile acestui articol.

FIFA 98 14

Toți iubitorii celui mai răspândit și popular joc care este fotbalul, au acum ocazia de a juca atât practic cât și teoretic. Electronics Arts a realizat unul din cele mai performante simulatoare sportive.



NBA Live 98 16

Cine nu-și dorește să poată juca măcar o singură dată cu cei mai cunoscuți bachelbaști din lume?

Ubik 18

Iată că unul din cele mai așteptate jocuri pentru PC este pregătit să-și dezvăluie calitățile și... defectele.

Frogger 20



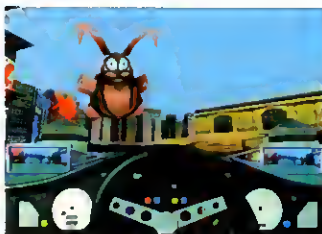
Hasbro a lansat de curând un joc arcade 3D pentru cei care iubesc liniștea, pacea și non-violența. Pe parcursul numeroaselor nivele trebuie să faci față ecelor mai comice situații în care veți fi solicitați din plin. Nu ați văzut până acum un broască care să călătorească pe pelican și se plimbă pe spatulele unor broaște țestoase?

Robo Rumble 21

Shoot'em'up în cel mai înalt stil. Grafică, sunet etc. etc... Cam ce vă poate oferi un joc de acest gen din ultima generație.

Powerboat Racing 22

Aici avem de-a face cu unul dintre rarele simulatoare de curse de bărci sportive. Jocul este extraordinar de bine realizat, ceea ce îi va garanta un succes deplin pe piață.



Review

Shivers 2 23

Un quest în care trebuie să soluționezi diverse puzzler-uri și enigme. O lume întunecată în care doar cel mai inteligent poate supraviețui. Pe parcursul a câteva zeci de ore de joc veți avea de înfruntat cele mai imposibile situații.



Outpost 2 26

Strategie real-time din ultima generație. Din acest articol puteți afla ce aduce nou acest joc și care sunt noutățile.

Silent Hunter 28

Un simulator de submarin celebru este acum descris în cele mai mici amănunte. Aici veți găsi date asupra modului în care a fost realizat jocul, asupra noutăților și... asupra plăcerii nebune de a distruge.

Imperialism 32

Strategie turn-based în care aveți ocazia de a urmări evoluția lumii de la începuturi până-n viitor.

Pax Imperia Eminent Domain 36

Strategie combinată cu simulare managerială. Singurul scop este acela de a crea planete cât mai puternice și mai dezvoltate. Cel mai deștept învinge întotdeauna, sau...

Constructor 40



Umorul negru este întâlnit la fiecare pas. Folosind și unele elemente fantastice, Constructor este unul din cele mai reușite simulatoare manageriale. La urma urmei nu contează nimic altceva decât fericirea chiriașilor tăi.

Myth 42

Myth-ul a însemnat pentru lumea strategiilor ce a însemnat DOOM-ul pentru 1st person-uri.

Cheat Codes

Cheat Codes 46

Coduri pentru cele mai în vogă jocuri.

Nintendo 64

Pilot Wings 64 48

Un joc care nu are nimic de-a face cu mult prea slăvitele jocuri de acțiune sângeroase. Aici tot ce trebuie să faci este să zbori și să te relaxezi, dar aveți grijă cum o faceți.



Mail

Întrebările cititorilor 50

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata
vă rugăm să **telefonati** la redacție
pentru a vă asigura că mai există
în stoc revistele solicitate.
(068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, CP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul "Vogel Publishing":
251100996053897 la BRD Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății
NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

talon de comandă LEVEL

☐ **DA**, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr. 1		14.800 lei	
LEVEL Nr. 2		14.800 lei	
LEVEL Nr. 3		18.000 lei	
LEVEL Nr. 4		18.000 lei	
LEVEL Nr. 5		18.000 lei	
LEVEL Nr. 6		18.000 lei	
TOTAL			

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

3/98

Am plătit lei în data de prin ☐ mandatul poștal nr.
☐ ordinul de plată nr.

Semnătura:

CELE MAI NOI JOCURI LA ...NOI!

HEXEN II

DESCEND II

TOMB RIDER II

QUAKE II

OUTPOST 2

3D ADRIFT



Your Partner for Networking
and Digital Communications

**Blue Ridge International
Computers S.R.L.**

LEVEL CD: Jocuri pentru fiecare

Battle Zone - Activision

A acțiune strategică (C&C în 3D), cu o multitudine de elemente noi și originale, la fel ca BattleZone-ul original din anii 80. Try it, it's worth it.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 60 MB HDD



Deadlock 2 - Accolade/EA

Strategie turn-based care are tot ceea ce vă doriți: rase diferite, tehnologie avansată, upgrade-uri, management de resurse... Totul pentru a putea cucerita civilizații antice.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 65 MB HDD

Die by the Sword - Interplay

Demo updatat al unuia din cele mai fierbinți jocuri din această primăvară. Ia o spadă și taie câteva capete... Acest demo include un tutorial și un quest, în care alergi prin niște caverne și lupți împotriva goblin-ilor și „porcilor”... Cu 3Dfx are un aspect deosebit!

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 50 MB HDD



Forsaken - Probe/Acclaim

O nouă generație a jocurilor gen Descent. Nu ar trebui să ratați acest demo în cazul în care aveți și un accelerator 3D.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

FPS: Ski Racing - Sierra

Simulator de ski? După un timp ceva mai îndelungat aveți ocazia să vă dați drumul pe cele mai celebre părți de ski.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Interstate '76: Arsenal-Activision

Din nou pe drumurile anilor 70. Demo-ul conține o misiune din I'76 Gold Edition.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 40 MB HDD, Placă 3D

Jack Orlando - Topware

O aventură similară cu Broken Sword. Fanii jocurilor adventure nu ar trebui să rateze acest joc.

DOS, 486, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Mysteries of the Sith - Lucas Arts/Virgin

În sfârșit seria Jedi Knight continuă. Această nouă versiune seamănă mai mult cu un joc nou decât cu o copie a primului. În demo aveți ocazia să jucați prima misiune a jocului complet. Aici trebuie să evacuați baza înainte ca aceasta să fie distrusă de forțele imperiale.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 35 MB HDD

Plane Crazy - Europress

Un alt simulator de curse. Acesta este un pic mai deosebit, întrecerea dându-se



între avioane și nu între mașini. Cel puțin există o idee nouă.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 45 MB HDD

SEGA Touring Car - Sega

Demo al unei simulări de curse auto unde aveți ocazia să conduceți un Opel Calibra V6. Nu uitați să schimbați rezoluția prin combinația Alt+S...

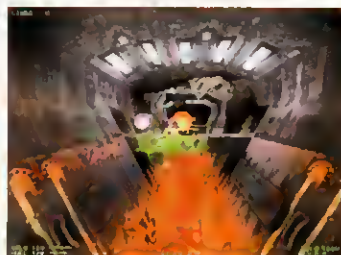
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD



Fighting Force - Core/Eidos

Demo-ul conține două nivele ale unui joc de acțiune realizat de producătorii Tomb Raider-ului. Nu uitați să porniți programul de setup și să setați rezoluția. Altfel jocul va face boooooommm...

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 15 MB HDD, Placă 3D



Flesh Feast - SegaSoft

Morții s-au trezit din nou la viață. Și sunt înfometați de carne umană proaspătă. Puteți voi să opriți acest pericol iminent și să supraviețuiți? Să evadați de pe această insulă a groazei nu va fi tocmai ușor.

Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB HDD

Montezuma's Return - Utopia tech

3D remake al platformei clasice în care nu trebuie să faci altceva decât să omori,

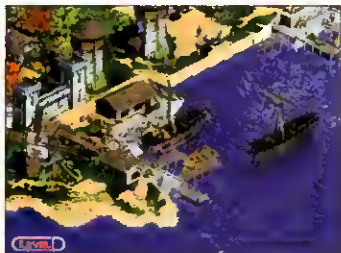
să sari și să soluționezi puzzle-uri.
Win95, Pentium, 16 MB RAM, 30 MB
HDD



Hotshots:

Age of Empires 2 - Ensemble/Microsoft

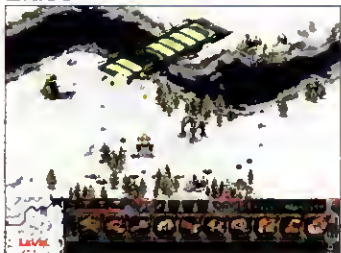
Un succesor al strategiei real-time cu care puteți parcurge istoria începând de la decadența Imperiului Roman până la descoperirea Lumii Noi. Acest lucru înseamnă să fiți martor la dezvoltarea tehnologiei și a armelor (și voi veți avea ocazia de a inventa arme).



Colin McRae Rally - Codemasters

Noul simulator de curse de la Codemasters promite un engine mai avansat decât cel folosit la TOCA Racing, de această dată în stilul raliilor, în care concurezi mai mult împotriva timpului decât a oponentilor.

Dominion Storm - Ion Storm/Eidos



Anunțat acum mult timp în urmă, acum cu un nou producător și nume, Dominion Storm va apărea în curând pe piață. Ne așteptăm la o grafică care permite o rezoluție de până la 1280x1024, cu animații detaliate, trupe, patru rase diferite etc.

Final Fantasy VII - Square/Eidos

Bestseller-ul pentru Playstation din seria renumitelor RPG-uri va exista în curând și pentru PC. Pe trei CD-uri veți descoperi povești interesante, complexe, o mulțime de filme frumoase, grafică tipică celor de la Square pe PC-uri cu suport 3Dfx.



KKND 2: Krossfire - Beam/Melberne

Față de prima versiune acum apare noua grupă de roboți Seria 9, în plus existând și o mulțime de unități noi. Mai multe tipuri de câmpuri de luptă (urban, deșert), cu elemente interactive (poduri care se pot dărui), surse de putere alternativă (mori de vânt) și mai mult.



M.I.A - GT Interactive

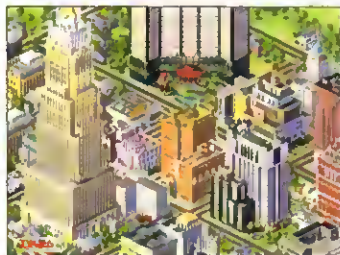
Acțiune în stilul vechiului Choplifter, dar cu o interfață asemănătoare jocului Extreme Assault. În cele 26 de misiuni care se petrec în timpul războiului din Vietnam trebuie să salvezi câțiva ostateci. Aici ar trebui să se găsească și ceva secvențe din filmul Platoon, care a avut un succes foarte mare acum câțiva ani.

MotoRacer 2 - Delphine/EA

Această versiune a simulatorului de la Delphine promite mai multe track-uri (plus editor), joc prin rețea mai avansat, 4 jucători pe un singur calculator. Noi efecte grafice (ceață, ploaie) cu suport pentru plăcile 3D.

SimCity 3000 - Maxis/EA

Maxis a hotărât dintr-o dată să schimbe engine-ul acestui joc. Astfel acesta arată mult mai bine, cu o perspectivă 3D complicată, chiar și cu view 1st person. În plus, mai există și perspective izometrice ale clădirilor complet animate.



Ultima IX: Ascension - Origin/EA

Realizarea celei de-a noua versiuni a jocului Ultima a luat foarte mult timp, însă Richard Garriot intenționează ca acest joc să fie realizat cât mai perfect posibil. Astfel, vă puteți aștepta la o nouă aventură sofisticată a lui Avatar și lupta acestuia împotriva lui Guardian, de această dată sub aspectul lui Tomb Raider.

Unreal - Epic/GT

Acest joc, amânat destul de mult până acum, va fi lansat în iunie. Forma acestuia este din ce în ce mai reușită pe zi ce trece. Vom vedea însă dacă este așa de perfect precum au promis producătorii.

Update-uri:

Armored Fist 2 v1.01
Balls of Steel v1.1
Buccancer v1.1
FIFA 98 v1.30 (Direct3D)
NBA 98 v1.1
Netstorm v1.02
Panzer General 2 v1.02
Quake 2 v3.13 (Point Release)
Quake 2 Capture The Flag v1.1
Shadow Warrior 3Dfx v1.1
Steel Panthers 2 v1.1
Steel Panthers 3 v1.01
Virtua Pool 2 Direct3D

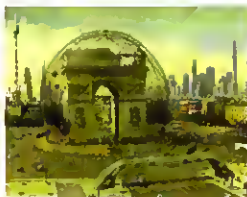
Eidos Deathtrap Dungeon

Între-o lume întunecată, înfășurată de monștri și capcane mortale, trebuie să rămâi în viață și să distrugi pe stăpânul acestei lumi, Marele Dragon Melkor. Folosind engine-ul 3D asemănător celui din Tomb Raider, ai acum ocazia să cunoști o lume violentă și fantastică. Povestea acestui joc se bazează pe cartea Deathtrap Dungeon Fighting Fantasy scrisă de Ian Livingstone. Aceasta a fost vândută în câteva milioane de exemplare, având un succes enorm printre fani cărților SF. Lumea subterană este dominată în joc de peste 55 de creaturi de toate felurile, fiecare dintre acestea având propriul nivel de inteligență. V-ai prins! AI-ul folosit este avansat și permite crearea unor situații din cele mai ciudate. Nu lipsește nici opțiunea multiplayer, care permite conectarea prin Internet sau prin rețeaua locală. Gamerul are în plus opțiunea de a alege la începutul unui joc personajul cu care joacă: Chain-dog sau Redlotus. Fiecare dintre acești eroi are o poveste proprie. Gamerii care iubesc eroinele ceva mai... știți voi cum, le recomand să joace cu Redlotus. E impecabil realizată! Mă refer din toate punctele de vedere...



Cryo The 3rd Millenium

Cum va arăta lumea-n anul 2500? Iată întrebarea pe care ne-o punem cu toții. Cryo încearcă să dea un răspuns. Pentru realizarea acestui joc au fost utilizate date cât se poate de reale despre cum se așteaptă oamenii de știință că va evolua lumea de astăzi.



Lumea pe care ești pus s-o conduci este atât de variată și bogată, încât nu puțini vor fi aceia care vor uita cu totul de „Civilization” sau alte jocuri de acest fel. Peste tot în joc veți fi însoțiți de un număr infinit de caractere care sunt generate simultan cu strategia adoptată de gamer. Toate aceste lucruri sunt doar afirmațiile programatorilor de la Cryo, producătorul acestui joc. Sunt nerăbdător să văd însă dacă nu cumva s-a ajuns la un compromis și s-a realizat o clonă Civilization. După cum spun producătorii, jocul dispune de peste 40 de minute de film în care aveți ocazia să vedeți interviuri cu oameni politici, reclame etc. Toate acestea sunt realizate folosind din plin grafica 3D. The 3rd Millenium este promițător cel puțin din acest punct de vedere.

Cryo Treasure Hunter

În acest nou joc de aventuri de la Cryo ai sarcina de a descoperi navele scu-

fundate care aveau la bord aur. Astfel, călătorind pe mări și oceane trebuie să dai de urma unor nave dispărute și să capturezi aurul aflat la bordul acestora. Bineînțeles că mai sunt și alții doritori să se îmbogățească! Goana după aur devine astfel mult mai interesantă și mai periculoasă. Cunoașteți desigur filmele în care Indiana Jones trece prin tot felul de aventuri pentru a da de urma unor civilizații dispărute. Jocul promite să fie cam la fel de pasionant ca aceste filme, sloganul lui Treasure Hunter sunând cam în felul următor: „Fii pregătit să fi un Indiana Jones al mărilor și oceanelor!”. Atmosfera este întregită de o grafică care, după cum spun producătorii, este absolut fantastică. În acest sens au fost realizate aproximativ 5 epave care sunt reprezentate detaliat și, bineînțeles, tridimensional. Producătorii nu s-au oprit numai aici! Au realizat și o serie de insule și clădiri care trebuie vizitate pentru a dezlega misterul ce înconjoară această aventură.



Psygnosis Alundra

Între Lumea Întunericului și cea a Luminii se află Lumea Visului în care legile fizice nu există. Aici, în Lumea Visului, puterile malefice fură mintea și întunecă inima celor aflați în Lumea Luminii. Puneți mâna pe o armă și deveniți „dreamwalker”-ul Alundra! Călătoriți prin lumea fascinantă creată de cei de la Psygnosis și explorați



lumele subterane ale minții omenești. Nu trebuie numai să distrugi monștri răi care vă așteaptă la fiecare pas, ci trebuie să rezolvați și o serie de puzzle-uri. Povestea îmi aduce oarecum aminte de jocul Dreams produs de Eidos. După spusele celor de la Psygnosis, Alundra nu va fi o clonă a Tomb Raider-ului sau Dreams-ului. Însă, la fel ca cele enumerate mai sus, Psygnosis promite că acest nou joc, ce va fi lansat luna aceasta, va solicita din partea gamerilor zeci de ore de joc și de nopți nedormite. Vom vedea!

Interplay Descent To Undermountain

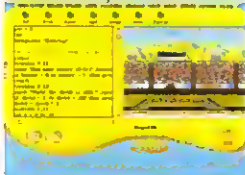
Dragonplay a lansat de curând un joc gen DOOM care folosește același engine din Descent. Cei care cunosc acest joc știu în mare cam despre ce fel de grafică și sunet este vorba. Povestea jocului începe cu un vrăjitor rău, pe nume Halaster, care acum câteva milenii în urmă a construit în apropierea unui oraș un labirint. Lucrurile nu ar fi fost așa de tragice dacă vrăjitorul nostru nu și-ar fi pus în minte să creeze și o serie de progenituri din cele mai ciu-



date și mai macabre. Și poate că jocul nu s-ar mai fi realizat dacă în închipuirea producătorilor aceste creaturi nu ar fi început să răpească locuitorii micului oraș numit Waterdeep. Astfel, vouă, dragi gameri, vă revine sarcina să intrați în pielea lui Khelben Blackstaff care vrea cu tot dinadinsul să-i scape pe oameni de nenorocire. Peste tot în joc pândeste moartea, iar armele de care dispui sunt bineînțeles un rezultat al imaginației designerilor. Ce vreau să spun este că elementele fantastice și mitice nu lipsesc deloc din poveste. Cel puțin așa se laudă cei care au realizat *Descent to Undermountain*.

Interplay Learn To BASIC

Interplay va lansa în curând un program care vine în ajutorul celor care doresc să învețe cum se programează un joc. În acest scop, producătorii au realizat numeroase filme interactive și exerciții interesante. După cum se relatează, singura barieră este imaginația. Cu acest program se pot realiza filme video, mici jocuri, precum și programe de desenare. Produsul se adresează în primul rând celor care fac primii pași în programare. Până în prezent este singurul produs de acest gen și ideea este absolut genială. Nu cred că sunt puțini aceia care vor să cunoască mai bine cum sunt proiectate și realizate jocurile. Manualul de utilizare este foarte bun și foarte stufos.



Interplay Black Dahlia

Poveste jocului de la Interplay începe în anul 1941 când toată lumea zăcea sub teroarea naziștilor. Jim Pearson, un tânăr agent al organizației Office of the Coordinator of Information (precursorul organizației Office jocuri ca MDK,



va lansa în curând o aventură care amintește de zilele sfârșitului lumii. După cum spun aceștia: „*Sfârșitul lumii poate fi mai aproape decât credeți!*”. Oricum, să sperăm că nu au dreptate. Mai vrem să apucăm și noi o revoluție în domeniul jocurilor video. Oricum, pe baza profețiilor făcute acum mii de ani, Ziua de Apoi va veni când Forțele Răului vor fi învinse, iar pe Pământ va domni după aceea pacea de o mie de ani. Forțele Răului au trimis pe Pământ un emisar care are rolul de a pregăti terenul pentru lupta finală. În același timp Forțele Divine trimit pe Pământ un apărător al dreptății, pe numele său Bob. Și astfel începe lupta pe viață și pe moarte. Acțiunea nu va lipsi deloc din acest joc! Data de lansare nu a fost precizată. Probabil că vom avea parte de ceva „adevărat” pe la începutul verii.

Acclaim NHL Breakaway 98

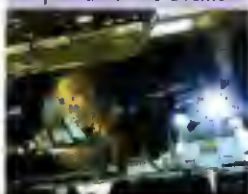
În curând, Acclaim va lansa pentru Nintendo 64 și PSX un joc de hockey care promite să fie atât de real pe cât posibil.



Pe lângă străduința pe care producătorii și-au dat-o să realizeze o grafică cât mai perfectă, ei au încercat să de-finească și un mod de joc cât mai atractiv. Pe lângă numeroasele opțiuni de view și zoom, acum mai există și opțiuni care permit vânzarea unor jucători sau mutarea acestora în alte echipe. Astfel, pe lângă îndemânarea necesară unui joc efectiv, mai este nevoie și de ceva simț managerial. Dacă NHL 98 este cel mai reușit joc de hockey pentru PC-uri atunci NHL Breakaway 98 va fi cel mai bun joc pe consolă. Cel puțin așa promit producătorii.

Acclaim Forsaken

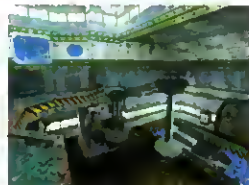
Tot de la Acclaim va veni în curând un joc care combină în mod fericit puzzle-urile și acțiunea. În urma unei catastrofe petrecute undeva în anul 2113 tot Pământul este devastat și orice viețuitoare pierd din cauza radiațiilor și foametei. Sistemul solar este declarat de către Înalțul Consiliu al Terrocrației ca fiind „nefolosibil”. Astfel, toată populația Pământului și-a luat tot ceea ce mai putea fi folosit și s-a îndreptat înspre adâncurile Cosmo-



sului. Și pentru a supraviețui au început tot felul de conflicte între oameni, iar în final s-a ajuns la un adevărat război. Rolul tău este acela de a te nu lăsa doborât de către inamici. Un lucru simplu, nu? Dacă ești bun în dezlegarea puzzle-urilor și îți plac și jocurile de acțiune, atunci ai nimerit bine. Forsaken va fi disponibil și pentru N64 și PSX.

Activision Sin

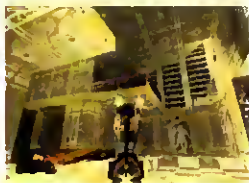
Activision a lansat de curând unul din cele mai „simpatice” jocuri 1st person de până acum. Acțiunea se petrece undeva prin anul 2087 când forțele răspunzătoare cu



ordinea și paza nu mai pot face față valului de infracțiuni din orașul Freeport. În Sin, tu joci rolul colonelului John R. Blade, conducătorul organizației de securitate Hardcorps care a reușit până la urmă să impună legea și ordinea în oraș. Însă Freeport este acum amenințat de drogul cunoscut sub numele de Dyforsanide (sau U4). Și totul pare să fi pornit de la biochimistul Elexis Sinclair. Tu ai rolul de a te infiltra în această rețea a drogurilor și folosind arme din cele mai puternice să-ți croiești drumul până la creierul acestei organizații și să-l nimicești. Pe parcursul acestui joc vei întâlni astfel diferite creaturi, care de care mai ciudate, hideoase și mai oribile, pe care bineînțeles trebuie să le trimiți chiar în mijlocul iadului.

Eidos Tomb Raider Gold

Eidos nu se dezmințe și și-a propus ca în vara aceasta să lanseze o nouă versiune a îndrăgitei serii Tomb Raider. Pe lângă îmbunătățirile aduse graficii, Eidos va realiza și o serie de nivele noi, care, după cum spun producătorii, vor fi mult mai bine realizate decât în celelalte două versiuni anterioare. Se urmărește în principal să evitarea bug-urilor grafice de până acum. În plus, vor exista personaje noi, o nouă interfață de deservire, precum și alte elemente noi care țin de sunet. Așadar, Lara Croft este pregătită pentru o nouă aventură. Voi sunteți pregătiți să faceți față unei noi aventuri?



Electronic Arts ReBoot

Electronic Arts a lansat în această lună un action-adventure pentru Playstation. Gamerul joacă rolul lui Guardian Bob care trebuie să lupte împotriva lui Megabyte, care încearcă să distrugă lumea virtuală numită Mainframe. Călărind un aparat antigravitațional asemănător unui skateboard și luptând cu arme futuriste, Bob trebuie să distrugă tot felul de creaturi și să repare o serie de defecțiuni. Toată acțiunea se desfășoară pe parcursul a 19 nivele, în care veți întâlni cele mai haotice și imposibile idei. Grafica este



asemănătoare cu cea a jocurilor Tomb Raider, diferența constând bineînțeles în calitatea net superioară a graficii și a manevrabilității, precum și a acțiunii.

Electronic Arts Auto Destruct

Pentru Playstation, renumita firmă Electronic Arts va lansa în curând un joc în care distrugerea în masă este la ea acasă. În acest joc familia ta a fost ucisă de un cult. Dornic de răzbunare intri într-o organizație subterană care urmărește anihilarea acestui cult. Astfel, intrând în posesia unei mașini superdotată cu tot felul de arme, misiunea ta este de a distruge orice individ care face parte din această organizație ocultă. Pe parcursul a 25 de nivele trebuie să faci față celor mai dificile situații și să ai o plăcere nebună de a transforma tot ce-i viu în hoit. Obiectivele misiunilor sunt însă destul de variate. Uneori trebuie să distrugi anumite clădiri, altele să escortezi și să aperi anumite obiective și uneori să fugi pentru a supraviețui.



Electronic Arts Triple Play 99

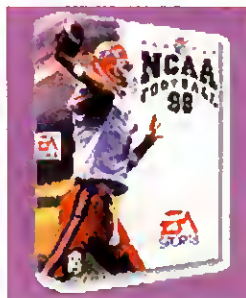
Gamerii „adevărați” cunosc desigur seria Triple Play realizată de Electronic Arts. Echipa de la EA Sports duce această lungă serie mai departe și va lansa în curând Triple Play 99. Ca și în versiunile anterioare, acesta va fi tot un joc de baseball, însă de data aceasta mult mai bine realizat. Producătorii promit



că Triple Play 99 va simula pe cât posibil de real baseball-ul american. Echipa, terenuri, statistici reale... aici veți găsi tot ce aveți nevoie pentru a vă delecta cu un joc rupt parcă din realitate. Triple Play 99 va exista în versiunea pentru Playstation și PC. La sfârșitul lui martie vom cunoaște munca de câțiva ani buni la acest joc!

EA Sports NCAA Football 98

Fotbal american de la EA Sports! Până-n prezent nu au existat jocuri slabe de la EA. De aceea cred că nici acesta nu va face firma de răș. Noi avem însă o singură problemă: nu cunoaștem regulile sportului național al SUA. Poate că s-or fi gândit și la acest aspect. Oricum, printre noutățile enumerate în press-release, se numără și o grafică



reușită, sunete care imită zgomotele din realitate... Ce mai, jocul a fost dotat cu tot ceea ce este nevoie pentru a garanta succesul unui produs. Nu se precizează data de lansare. Se pare că anul acesta o să avem parte de fineturi.

SSI Steel Panthers III Campaign Disk

SSI continuă seria Steel Panthers, de data aceasta cu trei campanii noi. 35 de scenarii și, în plus, a fost adăugată și



opțiunea multiplayer, care permite conectarea a până la patru utilizatori prin rețea LAN sau Internet. Cele trei campanii se desfășoară la Anvil, campania rivierii franceze (Statele Unite împotriva Germaniei, august 14-29, 1944); la Across Suez, campania din Sinai a războiului din octombrie (Israel împotriva Egiptului, 1973) și mai există și

o campanie ipotetică numită Dragon And The Bear (China împotriva Federației Ruse, 1999). Cam acestea ar fi noutățile aduse acestei noi versiuni. Nu au fost făcute nici un fel de modificări din punct de vedere grafic sau sonor. Data de lansare este pe la sfârșitul acestei veri.

SSI SU - 27 Flanker 2.0

Tot la sfârșitul acestei veri, SSI va lansa a doua versiune a primului simulator SU-27 Flanker. Producătorii promet că jocul o să dispună de o grafică excelentă și de o manevrabilitate mai mare și s-au axat mai ales pe realizarea unor texturi cât mai apropiate de realitate, de data aceasta tot spațiul fiind reprezentat în 3D. Jocul a fost dotat cu un editor de campanii dinamic și ușor de utilizat. Pentru ca cei care fac pentru prima dată cunoștință cu acest simulator a fost conceput și un tutorial prin care se explică toate elementele jocului. Noul engine grafic permite rulara jocului la rezoluții foarte mari, 1024 x 768, oricum dacă te ține și hard-ul. Simetul este de data aceasta 3D stereo, cu numeroase efecte deosebite. Acest lucru înseamnă că pentru fiecare unghi de vizualizare există un alt fel de sunet. Suportă din plin tehnici MMX și AGP de la Intel. Grafica are astfel șanse să fie foarte reușită. Vom vedea!



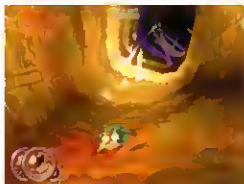
SSI Soldiers At War

De la SSI va apărea în curând un nou joc strategic turn-based, care, așa cum ne-am obișnuit deja, promite să fie foarte bine realizat, atât din punct de vedere grafic și sonor, cât și din punct de vedere al acțiunii și deservirii. În plus, există un editor de misiuni și o campanie de 15 scenarii. Pentru a face lucrurile și mai interesante, cei de la SSI au inclus și 15 misiuni speciale. Bineînțeles că nu lipsește nici opțiunea multiplayer! SSI și-a propus probabil să realizeze de acum încolo numai produse foarte bune din punct de vedere al aspectului și deservirii. Oricum, acestea sunt practic elementele care garantează succesul unui produs.



Gremlin N2O

În curând Gremlin va lansa un simulator de zbor al viitorului în care veți avea ocazia să conduceți aparate de zbor complexe. Din păcate, în primă fază nu va exista decât o versiune pentru Playstation. Să sperăm că va fi anunțată și o versiune pentru PC. În întreaga galaxie a erupit un război de proporții. Serviciile secrete ale guvernului au descoperit o bază secretă a inamicilor pe Neptun. Aceștia pre-



gătesc de aici invadarea Pământului. Gamerul joacă rolul unui pilot care trebuie să călătorească printr-o serie de tuburi care leagă între ele diverse puncte ale sistemului solar și care trebuie să distrugă orice navă inamică ce apare la orizont. În total există 35 de tunele care sunt înșesate de alieni și nave. Așa că cei care sunt nervoși sau pur și simplu vor să se deconecteze vor găsi probabil în N2O un adevărat mod de a-și satisface dorințele criminale. Nu numai atât, dar folosind din plin facilitățile oferite de Playstation, jocul strălucește printr-o grafică bine definită și realizată (așa spun producătorii). Cei care dețin și console Playstation vor avea ceva de furcă în primăvara acestui an.

Bandai Tamagotchi

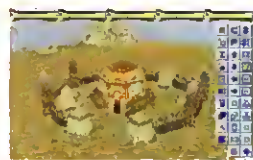
Unul din cele mai haioase jocuri de abia așteaptă să-și facă loc pe harddisk-urile fiecărui gamer căruia îi plac glumele bune și joculețele simple. Că tot am ajuns aici trebuie să menționăm că produsul este distribuit în



Europa de Gremlin. Se zice că undeva-cândva niște alieni drăguți s-au gândit să facă o vizită planetei noastre scumpe și albastre. Bineînțeles că aceștia se apucă după aceea de tot felul de năzbătii. Nu numai că fac pe nebunii, dar se pare că mai sunt și un pic reduși mintal. De ce? După ce că unul din alieni ne-a făcut planeta „udă” celălalt a răspuns: „Poate că tocmai au spălat-o!”. Aceștia fiind zise, se pare că Bandai știe cum să impresioneze, de data aceasta realizând un joc care va fi atât pe placul tinerilor cât și al utilizatorilor mai în vârstă. La urma urmei cui nu-i place să mai tragă și o porție de răs.

Gremlin Tribal Lore

Se pare că cei de la Gremlin s-au pus serios pe treabă! În curând va fi lansat pe piață un joc ceva mai neobișnuit, cu o grafică 3D superbă, care promite să fie numai bun de rulat pe calculatoarele noastre. Până în prezent mi-a fost un pic dificil să disting dacă jocul este un quest sau un adventure.



Oricum ar fi, jocul promite foarte mult în ceea ce privește grafica și sunetul. Nici cu deservirea nu stăm prea prost! În plus, există o libertate totală de mișcare. Așadar, iată că în curând vom avea de dezlegat misterele ce înconjoară cultura vechii lumi anglicane. În plus, tu deții dreptul de viață și de moarte asupra unor personaje care trebuie să îndeplinească diverse misiuni. Răspunzător de cât de bine se va desfășura întreaga poveste ești numai tu!

Battlecruiser 3000AD

Derek Smart a lansat în data de 13 februarie versiunea V1.01D7C a jocului Battlecruiser 3000 AD, acesta fiind inclus și pe CD-ul nostru (aren't we lovely?). În premieră vă prezentăm unul din cele mai reușite jocuri realizate de către un gamer ca voi și ca mine.



Autorul a lansat această versiune a jocului ce însumează realizările unei munci de aproape 8 ani. Și acesta nu a ajuns încă la forma finală. De-a lungul lansărilor versiunilor anterioare, jocul a ajuns chiar pe primele locuri în topurile revistelor. Acest lucru nu se datorează nici jocului propriu-zis, nici vânzărilor imense pe care alte jocuri le-au înregistrat, de exemplu Command & Conquer, ci pur și simplu curajului unui om care a hotărât să facă ceva mareț pentru cei care iubesc jocurile. Consecvența cu care acesta și-a urmărit ideea mă face să cred că până la urmă își va atinge scopul!

What is this all about?

Battlecruiser are o idee foarte îndrăznească și țineste foarte sus. Toată acțiunea se desfășoară în spațiul cosmic, gamerii deținând



controlul asupra unei nave imense dotate cu un personal numeros și care printre altele cară și alte nave mici (4 nave de interceptie, 4 ATV-uri cu care se poate explora suprafața unei planete și chiar mina pe suprafața acesteia). Battlecruiser amintește de jocul celor de la GameTek Frontier: First Encounter. În spațiul imens pe care-l aveți la dispoziție veți întâlni nu mai puțin de 12 rase de extraterestri și veți putea explora 75 de planete, fiecare cu un număr impresionant de sateliți pe orbită.

▶ Poftim? New York? Da! Statua Libertății unde a? Cum? A rămas prea mică?

▶ Relieful planetelor este foarte variat. Veți putea merge și la munte și la mare dacă vă ține... bugetul.

Un lucru de-a dreptul impresionant este faptul că acțiunea se poate petrece și independent de voința voastră, astfel veți putea ajunge lângă o planetă unde două rase sunt în mijlocul unui conflict în care vă puteți implica sau sta deoparte privind ceea ce se petrece.

De-a lungul călătoriilor voastre sunteți ajutați de câțiva ofițeri care vă vor face viața mai ușoară. După



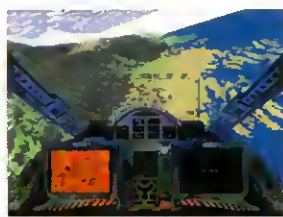
▶ Nava asta spațială arată de-a dreptul bine și totul ar fi perfect dacă efectul de soare n-ar fi așa de caraghios: o bulină galbenă.

plângerile pe care le-a avut cu versiunile precedente privind interfața și shortcut-urile de pe tastatură precum și unele strategii de luptă, Smart Derek a creat un întreg manual de 200 de pagini (!) în care sunt explicate cu lux de



▶ De-a lungul jocului veți putea să zburăți și la suprafața planetelor (la care se mai putea lucra).

▶ Doar una din zecile de nave pe care la veți întâlni în călătoriile voastre intergalactice.



amănunte diferite strategii pe care jucătorii pot să le aplice în lupte, precum și toate tastele care vă pot fi de ajutor.

Vă stau la dispoziție două moduri de joc: ACM (advanced campaign mode) în care veți primi diferite misiuni și Free Flight în care puteți să vă plimbați prin întreaga galaxie pentru a vă obișnui cu interfața jocului. Comenzile se vor face de pe puntea navei, de unde puteți sări la alte meniuuri care vă oferă controlul absolut asupra tacticilor de război, asupra navigației, personalului, distribuției energiei, reparații și altele. Deplasarea prin spațiu se va face prin niște jump gates. Nava va alege singură direcția cea mai bună pentru a ajunge la destinație și dacă va fi nevoie va intra în hiper-spațiu.

Jucătorii au control absolut asupra fiecărei părți a navei și dacă vor dori, vor putea pilota manual fiecare navă mică pe care o au. Conducerea interceptorului amintește de Wing Commander 3 și veți putea conduce navele chiar din interiorul navei mamă, manevrarea acestora, din nefericire, fiind destul de dificilă; dacă vreți să manevrați o stație spațială va trebui să o faceți singuri cu mânuțele voastre, ceea ce este foarte greu. Fiecare parte a cosmosului este o oază de necunoscut pe care va trebui să o explorați și niciodată



nu vei ști ce te poate aștepta sau cine și unde. Pentru a vă ușura deservirea jocului am inclus pe CD-ul nostru (<CD-ROM>\docs..) mai multe fișiere care constituie în ansamblu un manual destul de bine pus la punct. Fișierele le puteți vedea cu Adobe Acrobat Reader care la rândul lui este inclus pe CD (<CD-ROM>\docs\acrobat..).

Pe lângă opțiunile de pilotaj ale navei principale, vă stau la dispoziție și navele mici, cu ajutorul cărora veți putea ateriza pe suprafața planetelor. Acest tot unitar poate fi foarte bine comparat cu filmul Star Trek.

În cele din urmă...

Detaliile, deși au o contribuție foarte mare la atmosfera jocului, pot fi enervante, atrăgându-vă atenția asupra lor, neglijând astfel acțiunea în care v-ați angajat.

▲ Centrul de comandă de unde veți controla toate acțiunile navei. A se remarca încă odată efectul de soare.

Un adevărat masacru spațial. Adversarii se vor împrăști în-o materie nedefinită. Săraci!...

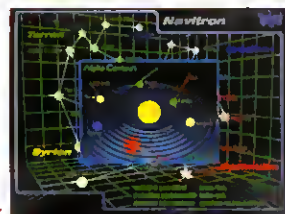
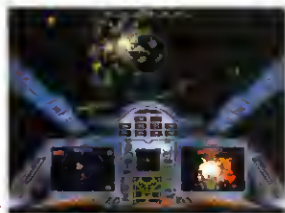
Deși planetele sunt puțin cam hexagonale ele au fost făcute după fotografii reale.

Câteva dintre cele 75 de planete pe care va trebui să le explorați. Harta va fi de un real ajutor.

Pentru următoarea versiune Derek a promis să îmbunătățească jocul mai din toate punctele de vedere. Versiunea care va apărea în apropierea Crăciunului acestui an se va numi probabil Battlecruiser 3030AD, aceasta constituind o urmare a versiunii actuale.

Rămâne de văzut dacă Smart Derek va reuși să-și îndeplinească visul în care a crezut atâta timp și la care nu a renunțat peste ani. Va reuși el să vină cu o versiune perfectă a ceea ce se vrea a fi „the ultimate game”? Va reuși el să atingă în cele din urmă Sfântul Graal atât de râvnit?

Sergio



Nota LEVEL

Produs de: Smart Derek

Distribuitor: Smart Derek

Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: DOS

90 / 100

▲ Nava din față arată bine, planeta la fel, dar efectul acela de soare este făcut de-a dreptul...slab și din nefericire va apărea destul de des.

FIFA 98 - Road To World Cup

FIFA RTWC 98 este unul din cele mai reușite simulatoare sport. Microbiștii au ocazia de a juca atât practic cât și teoretic. Aici aveți ocazia să faceți cunoștință cu un alt fel de fotbal.



Acum, renumita echipă de la EA Sports s-a gândit să realizeze un simulator sport mai puțin obișnuit. Spre deosebire de ceea ce știam noi până acum, FIFA 98 are o mulțime de idei noi. Astfel, de remarcă ar fi în primul rând filmele introductive care pur și simplu te țin cu suflul la gură, totul derulându-se pe muzica dinamică a celor de la Blur și The Crystal Method. Dar nu numai despre muzică pot spune că „face” tot jocul, ci și despre grafică. Utilizând din plin grafica 3D producătorii au reprodus o se-



rie de terenuri de fotbal și personaje cunoscute din lumea celui mai popular joc din lume.

De toate pentru toți

Este absolut impresionant cum au reușit producătorii să realizeze un astfel de simulator. Fiecare element grafic și sonor a necesitat ceva ore de muncă! Rezultatul este o grafică ieșită din comun și un

▲ Băleții sunt pregătiți pentru a intra pe teren. Succes!

▲ Situație periculoasă la poarta adversă. FIFA RTWC 98 este cât se poate de serios.

▲ Îmi place că amândoi au mustață.

▲ Portarul plonjează și... salvează mingea în ultima clipă!

sunct cel puțin la fel de bine realizat. Terenurile de fotbal păstrează caracteristicile reale. În plus, jocurile sunt comentate „live” de crainici de televiziune consacrați: John Motson, Andy Gray și Desmond Lynam. Ai putea spune că poți mirosi ceea ce se întâmplă dincolo de ecran... Pe lângă opțiunile de a juca doar un meci amical sau pentru cupa mondială, există și binevenita opțiune multiplayer. Astfel, cei cărora nivelul de inteligență al calculatorului li se pare insuficient se pot întreci cu până la opt adversari pe o rețea locală sau pe Internet.

Pentru a descoperi cum poți manevra jucătorii și acțiunile acestora ai nevoie de ceva timp. Noroc cu manualul de utilizare care te mai scoate cât de cât din beznă ce te-nconjoară. O idee interesantă a celor de la EA Sports a fost de a juca folosind un controller de tip Grip. Astfel, controlul mișcărilor este mult mai facil. Nici pe taste nu este așa de rău odată ce te obișnuiești...



ICE 98
CUP

ELECTRONIC ARTS



Am intrat în offside. Nu-l nimic, data viitoare n-o să se mai întâmple, o să-l dau gol din prima.

Ca și în realitate fotbalistii se pot faulta între ei.



Fantastic! M-am înălțat și am lovit mingea cu capul! Uneori atmosfera le face să intri chiar în mijlocul evenimentelor.



Let the Show Begin...

Meciurile se pot desfășura pe diferite condiții meteorologice. Fiecare poate juca după bunul său plac: pe ploaie, ceață, ninsoare sau toată odată. Nu lipsește nici opțiunea de joc pe timp de noapte. De remarcat este realizarea umbrelor real-time. Jucătorii sunt permanent însoțiți de umbră (that was difficult...). Să nu vă închipuiți

că aceasta are o formă statică! Nu, dimpotrivă, este chiar mai dinamică decât vă așteptați. La fel și mingea. Tribunele sunt realizate din poligoane texturate, o parte din acestea fiind animate, amplificând astfel senzația de realitate. Uneori freacă mulțimii de suporteri creează o atmosferă demnă de „regele sporturilor”.

Foarte bine realizată a fost și opțiunea de a vedea reluările. Este absolut superb. Uneori jucătorii și arbitrii sunt reprezentați un pic cam colțuros, dar acesta este un aspect care poate fi trecut ușor cu vederea.

Bineînțeles că fiecare echipă are caracteristicile ei în ceea ce privește viteza, agilitatea și strate-



Priviți cât de bine sunt realizați jucătorii. Fascinant, nu-i așa!



12-le meu execută o lovitură din corner! Traectoria mingii trebuie să fie cât mai precisă. Nu-i ca Hagl să dea gol din corner, da' se apropie!



gia. Sigur că există și posibilitatea de a poziționa jucătorii pe teren și de a alege modul de joc: mai agresiv sau mai conservator. Aceste opțiuni pot fi modificate chiar și în timpul desfășurării unui meci. Interesantă mi s-a părut și ideea de a putea realiza transfere de jucători între diferite echipe. Poți chiar să-ți editezi propria echipă. Astfel, ai ocazia să-i strângi laolaltă pe cei mai tari fotbaliști. Vă dați seama ce echipă îți poți face! Jocul este deci o fericită îmbinare a teoriei cu practica.

Concluzia este simplă: FIFA 98 se adresează atât celor care vor să joace efectiv cât și celor cărora le place să facă uneori un pic de teorie a fotbalului.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: EA Sports

Distribuitor: EA

Ofertant: Blue Ridge International

Tel./Fax: 2106828; 2106829; 2116968

Hardware: Pentium 166, 16 MBRAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win95

90
/100

NBA Live 98

LEVEL CD
2/98

Nu de mult timp am putut admira jocul NBA 97. Acum am trecut în 1998 și EA a lansat pe piață NBA 98. Destul de promițător! Să vedem care sunt îmbunătățirile aduse de echipa de la EA Sports.



Am reușit în ultimul moment să plachez. E momentul să încercăm noi acum să dăm coș.



Ei, de data asta a reușit să înscrie, e drept, din greșeala mea.



Uneori poți marca extrem de ușor.

Baschetul a luat o amploare deosebită la noi în țară. Tot mai mulți tineri preferă baschetul datorită faptului că este dinamic și spectaculos. Acum, chiar și cei care fac mai puțin efort fizic și care preferă să „butoneze” un joc, au ocazia de a se relaxa jucând cu Lakers, Chicago Bulls sau oricare altă echipă din NBA. Numai gândul că o să joci cu cei mai mari baschetbaliști din lume te-ndeamnă să pui mâna pe taste și să le faci praf. Spre deosebire de NBA 95, NBA 96 și NBA 97, această nouă versiune se prezintă mai bine din punct de vedere grafic și sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze bine este nevoie de un sistem destul de performant. Cine are 3Dfx va fi absolut fascinat de ceea ce au putut realiza cei de la EA.

It's in the game!

În general s-au păstrat elementele care privesc deservirea. Așa cum știți, au fost reproduse personajele cele mai cunoscute din lumea baschetului. Realizarea acestora este destul de reușită. Uneori jucătorii sunt reprezentați un pic cam colțuros, însă nici despre Lara Croft, personajul principal din

Baschetul a devenit între timp unul din cel mai iubit sport.

La reluare se poate vedea cât de frumos a sîrit acest jucător și a marcat! Se aproprie foarte mult de realitate.



► Pipen face un ultim efort de a salva mingea! Din păcate nu a reușit. Jucătorii sunt ușor de recunoscut după figura pe care o au. În cazul acesta se vede clar nasul imens al lui Pipen. Cine altcineva are o astfel de podoabă în NBA.



► În cluda celor doi am reușit să sar și să arunc mingea spectaculos.



Tomb Raider, nu pot spune că este mai reușit. Bineînțeles că meciurile sunt însoțite de comentarii aprinse și de zgomotul suporterilor. Interesant mi s-a părut cum în timpul jocului o voce din sală răzbate prin tot vacarmul acela și anunță câte minute sau secunde au mai rămas din meci, precum și sfârșitul reprizei. Partea mai puțin plăcută este că jucătorii nu dispun de umbre real-time, singura umbră care se poate vedea fiind un cerc. Nu este un aspect deosebit de important, dar ar fi dat un pic mai mult farmec atmosferei din NBA.

Nu s-ar fi numit NBA Live dacă jucătorii n-ar fi fost reproduși după cum arată ei în realitate. Producătorii s-au străduit să reproducă pe cât posibil înălțimea, silueta și fața acestora. Spre deosebire de NBA 97 jocurile sunt mai puțin spectaculoase. În versiunea anterioară baschetbaliștii făceau salturi și figuri mult mai interesante. În NBA 98 aceste lucruri sunt mai rare. Oricum, a crescut calitatea AI-ului. Opoziții sunt mult mai dinamici și mai agresivi. Nu întotdeauna



Priviți cât de bine sunt realizate tribunele, terenul și suporterii.

Se înalță și marchează! Secvențele acestea sunt însă destul de rare în NBA 98.



Concursul de aruncări de trei puncte.

Basketballistii sunt reprezentați un pic ciudat. Dar nimic nu este perfect!

Adversarii și-au pus în gând să mă împiedice cu orice preț să o lău din loc. Nu-i nimic, o fentă, o pasă și totul s-a rezolvat!



cât mai mare de coșuri din prima încercare.

Nu lipsește nici opțiunea multiplayer. Gămerii au astfel posibilitatea de a se întreci între ei fie în cadrul competiției de aruncări de la trei puncte, fie într-un meci. În plus, există și opțiunea de selecție a gradului de dificultate. Pe nivelul cel mai avansat, superstar, utilizatorul poate întâmpina pe teren un adversar care cu si-

torul. Uneori arată chiar bine de tot.

Pe lângă NBA Live 98, din pachet mai face parte și PGA Tour.



Acesta din urmă este un simulator de golf cândva celebru. Manualul de utilizare te poate lămurii asupra diferitelor aspecte ale jocului și, bineînțeles, asupra noilor facilități implementate. Fanii jocurilor de sport vor găsi în NBA Live 98 cam tot ceea ce își doresc de la un simulator. În general, acest tip de game se bucură de o jucabilitate mare; se pot aduna cu ușurință luni și chiar ani de zile fără să te plictisești.

Mr. President

garanță că nu te va lăsa nici măcar o clipă să-ți tragi sufletul.

Deși păcate, în acest joc un alt aspect care sare în ochi este lipsa animațiilor. Decât să stai să privești în gol între pauze, mai bine îți clătești ochii cu fetele echipelor care de obicei sar, strigă și îți dau în plus un motiv să câștigi. În schimb, fiecare fază spectaculoasă este reluată cu încetini-

Nota Lăpșă

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Ofertant: Blue Ridge International
Tel./Fax: 01/2106828; 2106829;
2116968

Hardware: Pentium 166, 32MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Playstation

93 / 100

Ubik

LEVEL CD
2/98

O lume nebună, nebună, nebună... sau mai bine zis dominată de megacorporații, în lupta lor acerbă pentru putere, bani, informație. Problema no.1: supraviețuirea. O veți putea oare rezolva?

Nu cred că sunt mulți aceia care nu au văzut sau cel puțin auzit de „*Total Recall*” sau „*Blade Runner*”, capodopere cinematografice care au la bază romanele lui Philip K. Dick, unul dintre promotorii SF-ului de calitate. Ubik este de asemenea un roman al autorului menționat. Cei de la Cryo au planificat transferul acestei lumi imaginare în lumea virtuală. Rezultatul: un joc caracterizat de unii ca „*bun*”, de alții ca „*foarte bun*”.

▶ În imagine: squad gata de luptă, având ca fundal trupul semi-neinsuflit al Ellei Runciter. Cu adevărat mișcător...

cărei agenți sunt detați cu implan-turicibernetice, fapt care îi dezumanizează și îi face mult mai periculoși. Această din urmă megacorporație a fost fondată de Ray Hollis care, după ce a realizat posibilitățile apărute odată cu descoperirea puterilor psihice (psi powers), a inițiat o serie de teste pe oameni. Unul dintre acești cobai - S. Dole Melipone - a căpătat abilități extraordinare. Ray Hollis a profitat imediat și astfel a apărut o aplicație „*suculentă*”: spionajul industrial.

Conflitul dintre Runciter Associates și Hollis Corp s-a soldat cu un tragic accident, în care Ella Runciter și-a pierdut viața. În momentul desfășurării jocului, ea se află la Zürich Moratorium, într-o stare de „*half-life*”, ceea ce înseamnă că iubitul ei soț poate intra în legătură cu fantoma ei din când în când, în funcție de problemele de serviciu... Vinovăția companiei Hollis Corp nu a putut fi dovedită, dar o bătălie câștigată nu asigură victoria în întreg războiul...

Personaje, conflicte, deparțajări

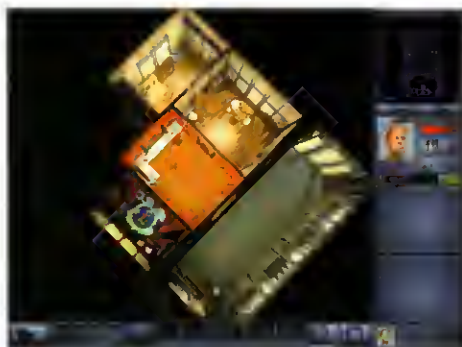
Totul amintește de un alt megahit în domeniul jocurilor: Syndi-



cate. Acum câțiva ani, jocul celor de la Bullfrog făcea valuri de tip tsunami în lumea gamerilor. A reușit însă Cryo să detronceze liderul?

Întotdeauna se pune problema perspectivei asupra acțiunii. În Ubik aveți rolul lui Joe Chip, unul dintre cei mai vechi angajați ai firmei Runciter Associates, acum managerul departamentului de operațiuni. Tipul are o rezistență mentală impresionantă care de multe ori i-a salvat viața. În funcția sa de Squad Lider, el își alege oamenii pe care îi va lua în misiune. Momentan locuiește într-unul dintre apartamentele din sediul firmei, din motive obiective, cum ar fi faptul că locuința i-a fost distrusă într-un atentat la prețioasa lui viață. Este un tip puțin dur și puțin paranoic. Dar, indiferent de poziția voastră față de asemenea oameni, va trebui să-l suportați de-a lungul întregului joc.

Odată trecuți de descrierea lui „*good guy*”, să acordăm puțină atenție părții opuse: inumanul, violentul, puternicul S. Melapone, cobaiul care a devenit cel mai bun



Dorința de adevăr

În anul 2019, structura economică a lumii este serios periclitată de spionajul industrial. Marile companii sunt disperate, recurgând la metode mai mult sau mai puțin legale. Astfel au luat naștere corporații precum Runciter Associates. Rolul lor este acela de a lupta împotriva spionilor. Pentru aceasta, Runciter Associates selectează persoane cu abilități psihice speciale care, după o perioadă de antrenament, devin *psi agents*. Dar, înainte de a intra în detalii, ar fi timpul pentru o scurtă istorie a viitorului. Astfel, Runciter Associates a fost fondată de Ella și Glen Runciter, care s-au lansat în lupta împotriva crimei organizate. Agenții lor se ocupă cu misiuni de contrasponaj și de menținere a păcii. Inamicul lor principal este compania Hollis Corp, ai

▶ Vedere panoramică asupra birourilor companiei Runciter Associates. Cam puțină...

▶ Un apus de soare care face cu adevărat impresie. De remarcat și reținut design-ul vehiculului... Cu el încep misiunile.



agent al corporației Hollis. Ca și Joe Chip, Melapone este Squad Lider, el fiind cel care conduce misiunile îndreptate împotriva corporației adverse, adică Runciter (sincer, devine agasant...). Hobby-ul lui preferat este să-l amenințe pe Joe Chip prin videophone și, mai nou, să-l arunce în aer locuința.

Iată personajele principale. Lista celor secundare cuprinde agenți psi și phi, informatori, secretare (?), muncitori, roboți ș.a. Toți au rolul lor bine stabilit și când vine momentul vă veți confrunta cu toți în încercarea de a crea o lume mai bună, pentru noi toți... Darsă evităm utopiile.

Printre altele, detalii tehnice

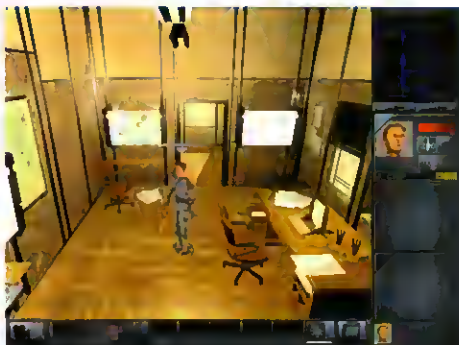
Ați jucat vreodată Alone in the Dark? Aici jucătorul „privea” în universul virtual dintr-un punct fix, care se schimba în funcție de poziția personajului. Acesta este modul în care este privită acțiunea în Ubik. Este adevărat că poate deveni extrem de neplăcut, dar cei de la Cryo au introdus opțiunea de alegere a unghiului de vedere preferat. Astfel, imersiunea are loc mult mai ușor.

Decorul este extrem de bine realizat, nefiind omise nici cele mai mici detalii. Astfel, în birourile din sediul companiei Runciter Associates veți descoperi o mulțime de articole de birotică. În schimb, cei de la Cryo au cam neglijat elementele active (personaje, obiecte), care sunt deplorabile în comparație cu mediul.

Pentru cei care s-au delectat cu jocurile din seria X-COM sau cu ceva asemănător nu vor fi probleme cu interfața, care este mult simplifi-

cată față de „Terror from the Deep” sau „X-COM3 Apocalypse”. Armele, într-o gamă foarte variată (blastere, grenade și tot restul), pot fi poziționate atât într-una din mâinile luptătorului cât și în inventory. Astfel, pot fi schimbate cu ușurință în timpul luptei. De data aceasta însă nu se mai pune problema action point-urilor, Ubik fiind un joc de acțiune-strategie real-time.

Pentru fiecare misiune veți putea selecta patru sau cinci soldați, pe care îi veți alege (contra cost) cu ajutorul unui Squad selector (o interfață care vă va oferi informații extrem de amănunțite despre tot ceea ce v-ar putea interesa: istoricul companiilor, personaje, arme, puteri psihice etc). Energia personajelor este

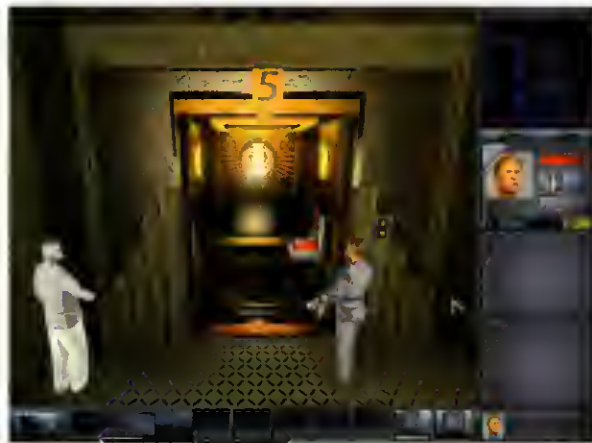


▲ Joe Chip derutat de multitudinea obiectelor din jurul lui.



▲ Vehiculul menționat mai devreme, dar în varianta activă. Lângă el au fost presărați soldați excelenți pentru prima misiune.

afișată sub forma unor bare. În cazul în care aceasta ajunge în stare critică, veți fi nevoiți să folosiți medikit-urile, livrate în toate formele și mărimile posibile. Totodată, veți putea proteja luptătorii folosind diferite shield-uri.



▲ Așteptându-l pe Godo... sau poate doar liftul.

Interfața este relativ prietenoasă. Printr-un simplu clic pe butonul drept al mouse-ului se poate apela un meniu, care cuprinde opțiunile Look, Take, Crouch, Heal și altele, reprezentate prin simboluri.

Cei de la Cryo au declarat că au folosit mișcările unor soldați, pe care i-au acoperit cu senzori, pentru a da credibilitate și naturalețe caracterelor din joc. Astfel, comportamentul personajelor este cât se poate de apropiat de realitate.

Sunetul este destul de bine realizat, cuprinzând explozii, oftatul celor care își dau obștescul sfârșit, pașii lui Joe pe parchet, vocea prietenoasă a computerului ș.a.

Orice început are un sfârșit

A încheia un articol însemnă de obicei a trage concluzia, linia, a pune punct. Totuși, Ubik este un caz special, care nu permite aplicarea nici uneia dintre variantele menționate mai sus, poate doar puncte de suspensie. Impactul asupra publicului va fi în curând calculat, dar locul acestui joc în istoria entertainment software-ului nu va fi stabilit cu ușurință: va supraviețui sau va deveni o fadă clonă „X-Com”?...

Mike

Nota LEVEL

Producător: Cryo

Distribuitor: Interplay

Hardware: Pentium 166, 32 MBRAM

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95,

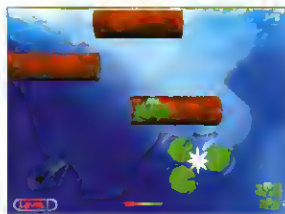
60 / 100

Frogger

LEVEL CD
2/98

Un joc de „oooac” și „țup”. Ce ființe sunt mici, verzi, și au ochi lucioși? Extraterestrii? Dar la broscoi v-ați gândit?

Poate te-ai plictisit de împușcat în Quake. Ori de căutat obiecte în Shivers. Sau ai terminat toate jocurile de strategie și cauți altceva. Altfel, care să nu fie complicat și să te amuze. Pentru a nu căuta prea mult, cei de la Hasbro îți oferă un joc foarte simplu: Frogger.



Te afli în pielea unui personaj foarte rar întâlnit în lumea jocurilor pe calculator: un broscoi foarte zgomotos. Acesta trebuie să-și caute frații mai mici care s-au rătăcit. Pe baltă? Nuuu, mulți chiar au traversat șoseaua și acum orăcăie după ajutor. Așadar vei avea mult de țopăit, una din griji fiind aceea de a nu ajunge în apă. De ce? Pentru că broscoiul tău îi place la nebunie să lenească



acolo, uitând de toate îndatoririle pe care le are. Nu-ți rămâne decât să sari din bușcan în bușcan sau pe braște țestoase, dar trebuie să fi jute de picior pentru a le prinde. Atunci când ajungi pe șosea trebuie s-o traversezi cu atenție, pen-

tru că nu există trecere de pietoni, iar mașinile apar imediat în apropierea ta, ceea ce-l face pe broscoi să se uite deznădăduit în dreapta și-n stânga. Important este să știi pe ce bandă te afli și să le urmărești pe cele apropiate. Dar nu numai bicicletele, autoturismele sau camioanele îți pun viața în pericol. Păsări, câini și chiar aligatori te urmăresc pentru a te servi drept desert (ciudate gusturi). Iar dacă aștepti prea mult pentru a-i lăsa să treacă, personajul tău se deshidratează, având o limită de timp pentru a găsi un frățior.

Ca orice amfibian care se respectă, personajul tău are o limbă de patru ori mai lungă decât el. Interesant este modul în care acesta se întoarce după insecte, nimerindu-le chiar dacă acestea sunt în spate și tocmai execută un salt. Bineînțeles că primești puncte, dar e mult mai plăcut fără bâzâitul acela enervant.

Nivelele cresc ușor ca dificultate, ele fiind „Retro Level” (nu e un număr de-al nostru mai vechi), „Lily Islands”, o zonă împădurită și una industrializată. Creatorii jocului spun că dacă termini zona „cave” (peșteră) vei avea „skiing mode”, dar cu unul nu am găsit-o.

Pentru cci care adoră competiția, opțiunea multiplayer oferă un concurs pentru maxim patru jucători, unde aceștia vor trebui să culegă cât mai multe din cele



▲ Un mijloc de transport aerian, mult mai sigur decât un avion.

▲ Uneori ai de sărit pe mulți bușteni.



▲ Alergat prin grădini nu e lipsit de pericole.

▲ Nu-mi place să ajung jos.



▲ Pe aici nu e limită de viteză?

cinci stegulețe. Alegeți orice nivel doriți, apoi umblați de colo-colo cu broscuțe mai mici. Este distractiv să vezi că după ce te-ai chinuit să țopăi până la unul, îl suflă altui concurent din fața nasului, acesta fiind cu un salt în urmă.

Deși poate funcționa pe orice Pentium cu cel puțin 16 MB RAM, pentru te bucura complet de frumusețea jocului sunt necesare resurse mult mai mari. Astfel plăcile 3Dfx și procesoarele rapide sunt binevenite. Altfel, viteza va fi foarte mică pentru setări pre-



tențioase. Aceste necesități hardware sunt necesare pentru grafica 3D, care deși redă bine obiectele înconjurătoare, are prea puține texturi.

Generală

Nota LEVEL

Producător: Hasbro
Distribuitor: Hasbro

Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

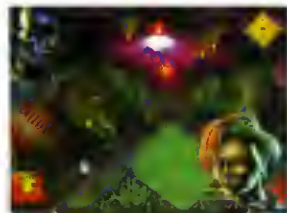
Platformă: Win 95

80 / 100

Robo Rumble

Cum vor fi câmpurile de luptă în viitor? Cei de la Metropolis spun că vor fi pline de roboți bătauși.

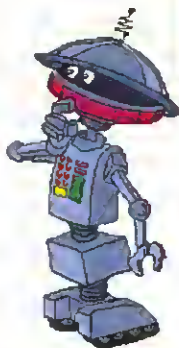
Level CD
2/98



In 2089, o sondă pașnică trimisă pe Marte descoperă un tun gigantic armat spre Terra. Cercetând-o, aceasta observă că va lovi peste un an, atunci când extraterestrii vor pune iarăși piciorul pe această planetă. Președintele Națiunilor Unite se gândește să le-o ia înaintă și să-i aștepte acolo pe alienți nu cu pâine și sare, ci cu armament clasa întâi. Dar are o problemă: din cele două firme dispuse să-l ajute în domeniul nu știe pe care să o aleagă. Pentru că principiul concurenței în economia de piață este cel mai bun criteriu, el propune întâlniri de gradul trei ale tuturor produselor oferite. Tu reprezintă interesele unei astfel de firme alături în mijlocul capitalismului sălbatic. Bineînțeles, sarcina ta este de a dovedi că deși cel mai bun armament, chiar dacă de fapt câștigi datorită strategiei și nu tehnicii. Așadar, pregătește-te pentru...

Mastodonții cludați își apără o bază și mai cludată. Dar pentru reprezentanta președintelui acestea sunt forme absolut normale.

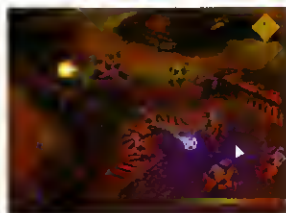
Dar mai termin-o odată, hardughie nesuferită! Îmi distrugi roboții mei mici fără ca aceștia să le poată atinge!



Două porți pentru doi roboți.

Celălalt caracter, un general (fratele meu mai mic) face observații interesante: or fi ei extraterestrii deștepți, dar bombele nucleare tot îi curăță. Sau că le-ar prinde bine ceva băi cu napalm.

Odată numit director la o firmă producătoare de echipament micicitor, vei avea la dispoziție o echipă profesionistă care te va ajuta să ajungi cel mai bun.



Reprezentanta președintelui, o frumoasă domnișoară, îți va explica la începutul fiecărei misiuni ceea ce ai de făcut. Deși zâmbește, ea este rece, nefiind impresionată de succesul strategiilor tale.

Sfetcicul apropiat îți va sugera întodeauna cele mai bune strategii ale misiunii respective, dar aplică proverbul „frate, frate, dar brânza-i pe bani”.

Spiionul este cel mai încrezut și disprețuitor, spunându-ți de multe ori că dacă i-ai dat bani nu înseamnă că e proprietatea ta. La sumele pe care le cere poate să-și facă operații estetice, dar lui îi place să aibă acele cicatrici oribile.

Profesorul, care seamănă uimitor de bine cu Einstein, cercetează noi tipuri de arme. Interesant este faptul că atunci când îl refuzi, acest creator de dispozitive distructive constată că lumea ar fi mult mai bună dacă el ar avea de lucru.

Pentru deservirea meniului cu opțiunile jocului te ajută un roboțel nichelat. Problema lui este că se

consideră frumusețea întruchipată, și de multe ori îți cere să îl admiri! Curios cum roboții de la sfârșitul secolului viitor au sentimente narcisiste care le tulbură raționamentul rece al cipurilor din dotare.

Protagonistii luptelor pot fi construiți cu diferite tipuri de picioare, având în dotare mai multe arme și dispozitive. Cum fiecare sunt în număr de opt, rezultă 512 de tipuri de roboți. Aici poți să-i faci după propriile gusturi: mai blindați sau mai rapizi, să tragă slab de la distanțe mari sau puternic, dar din apropiere. Pe câmpul de luptă se mai găsesc diverse dispozitive extraterestre. Cele galbene oferă blindaj sporit. Altele roșii maresubstanțial puterea armelor.

De remarcat la acest joc este grafica superbă, cu un engine 3D foarte performant: lumini colorate, umbri ușoare și multe, multe texturi. În plus, unghiul din care e privită lupta poate fi schimbat ușor. Sunetul nu este nici el lăsat deoparte, învăluindu-te în 3D cu o dinamică muzică de pe CD-ROM.

Imediat după ce-ți distrugi adversarul, apar și extraterestrii care vor să-și utilizeze vechea creație. Vor avea surpriza să o găsescă mult mai slabă decât armele tale.

Generalul

Nota LEVEL

Producător: Metropolis

Distribuitor: Topware

Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM

Placă 3D: Da

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

85 / 100



Powerboat Racing

Un simulator atât de real încât uneori ai impresia că te afli chiar în carena bărcii superputernice.

Level CD
2/98



Echipa de la VR Sports a realizat nu de mult timp unul din cele mai spectaculoase simulatoare de curse de bărci. Simulatoarele de curse au început în ultimul timp să fie din ce în ce mai numeroase. Care mai de care mai interesante, cu tot felul de îmbunătățiri aduse graficii și sunetului. Powerboat Racing a fost conceput de renumita echipă de programatori de la East Point Software. În istoria jocurilor s-au mai perindat jocuri care simulau cursele de bărci. Un exemplu în acest sens este Speedboat Attack, realizat de Criterion Studio's, care a avut un succes destul de însemnat.

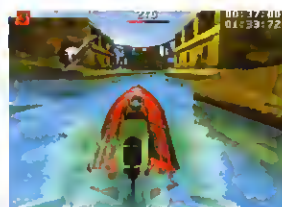


▲ Priviți ce bine realizate sunt reflexiile obiectelor în apă. Podul este oglinduit perfect!

Începând de la bărci până la acțiune

Rezultatul muncii depuse de East Point este o realizare fantastică din punct de vedere grafic și sonor. Oricum, pentru ca jocul să ruleze corespunzător sunt necesare

▲ Un iepuraș îngrozit mă privește cum mă „desfășor” la o viteză de peste 300 de km/h.



▲ Luptă strânsă între mine și calculator. Uneori momentele sunt atât de spectaculoase încât uiți cu totul de cursă.

▲ N-au fost uitați nici măcar stropii de apă. Realizarea unui simulator apropiat realității a jucat un rol important.



sare sisteme puternice. În plus, Powerboat Racing folosește din plin facilitățile plăcilor 3D și 3Dfx. Se pare că toate jocurile noi încearcă să fie la nivelul unui anumit standard. Și anume: umbre realiste, reflexia obiectelor în apă, obiecte reprezentate realist, razele soarelui care bate din anumite unghiuri etc. Nici PR nu duce lipsă de aceste elemente, care au devenit între timp deosebit de importante. Se observă uneori bug-uri de renderizare sau o reprezentare eronată a obiectelor. Dar aceste aspecte fac parte din ceea ce eu personal numesc „eroare de mistăce”. Nici sunetul nu a fost dat

uitării! Din biblioteca de sunete face parte absolut orice vă poate trece prin cap. Foarte bine realizate au fost sunetele care reprezintă vuitul motoarelor turate și al apei pe care o spinteci cu viteze de peste 300 de km la oră.

When you drive, you feel wild!

Pentru a crește realul din joc, bărcile au fost reconstruite după modelele existente în realitate. Gamerul poate alege înaintea curselor între trei tipuri de bărci. Fiecare dintre acestea dispune de caracteristici proprii. Unele sunt mai lente însă mult mai manevrabile, iar altele dimpotrivă. Pentru a putea conduce asemenea unui profesionist trebuie ca mai întâi să cunoașteți foarte bine elementele

care țin de partea tehnică a bărcilor. Adesea, pentru a putea conduce așa cum se cuvine un astfel de bolid îți trebuie ceva mai multă experiență. Nu poți spune că pornești jocul și după aceea, gata, te și descurci. Îți trebuie un simț aparte!

Nu numai bărcile au fost realizate aidoma celor din realitate, ci și circuitele și acțiunile care pot interveni în timpul unei curse. Astfel, pentru ca totul să fie mai interesant, producătorii au avut inspirația de a permite și o serie de acțiuni spectaculoase! De exemplu, după ce sari de pe o trambulină, barca s-ar putea să se rostogolească spectaculos prin aer sau să se scufunde pentru scurt timp. Aici, un rol foarte important îl joacă și cunoștințele de manevrare a bărcii. Dacă barca o ia razna în timp ce te afli la câțiva metri buni deasupra apei, trebuie să apeși niște taste astfel încât să redresezi barca și să pici așa cum trebuie. Uneori pierzi cursele tocmai din cauza faptului că te lași furat de aceste faze spectaculoase.

Pe lângă cele opt track-uri care stau și te-așteaptă să-ți folosești îndemânarea, în joc mai există și o serie de opțiuni precum championship, slalom, arcade și time trial. Nu lipsesc binevenite opțiuni multiplayer. Producătorii au promis de asemenea că acest joc va suporta și joystick-urile Force Feedback.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: East Point
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, Playstation

92 / 100

Shivers 2 Harvest Of Souls

Groaza... teroarea... durerea... răceala morții pătrunde prin fiecare por, cu fiecare clipă sfârșitul este mai aproape. Haos și echilibru, Rău și Bine, o continuă luptă pe un teren al neființei. Speranța unui nou răsărit dispare, încet...

Locația: Cyclone. Statul: Arizona. Anul: 1997. Situația: indefinibilă... Te afli în mijlocul pustiului. Îți este sete, dar te consolezi cu gândul că destinația este aproape. Motocicleta este plină de praf, iar șaua din piele neagră pare că fierbe. O ciudată senzație de oboseală te cuprinde, combinată cu gustul neplăcut al nisipului pe care îl mesteci de vreo patru ore. În fața ta se profilează pe cerul lichid zidurile de fortăreață ale unui canion, de un roșu prevestitor. Încă un efort... Stupoare: intrarea în canion este blocată. Soluție: viteză și încredere în durabilitatea motorului. De partea cealaltă, totul dă impresia că, înainte de a trece baricada de bolovani, ai uitat să iei timpul cu tine. Un veritabil oraș fantomă și se



deschide, așteptând parcă o nouă victimă. Încet, te apropii de motelul cu un aer primitiv de tip Gherla, Jilava sau Doftana (după preferință). Ușa se deschide cu ostilitate și iată-te în fața unui... om, cu o față tipică de proprietar și cu mâna situată pe o amenințătoare băta de baseball. Discuția începe cu o frază rezumată la „I don't like strangers”.

▲ Unde se află Cyclone? CE ESTE America. Care este elementul specific oricărui oraș american? CE ESTE biroul șerifului. Are cineva chef de Jeopardy?

▶ Tipul din imagine a ținut cură de slăbire la rece. Ce bine arată!



▶ Aprope de cura de slăbire, se pare că aici s-a ținut în masă. De necrezut ce influențabil sunt unii...



De fapt, te afli în acea așezare părăsită pentru a-ți vizita prietenii, o bandă rock'n'roll numită „Trip Cyclone”, venită în oraș cu intenția de a realiza o serie de videoclipuri. Problema ar fi că cei cinci au fost răpiți de Darkcloud, un tip cu mască și intenții necurate.

Această introducere a fost în mare parte imaginată de mine, așa, de dragul atmosferei. Jocul însă, o capodoperă a celor de la Sierra, mă eclipsează total încă de la titlu: „Shivers 2 - Harvest of Souls”, cu adevărat indispensabil oricărui pasionat de genul „adventure”. Pentru aceștia, în special, un element edificator ar fi faptul că Shivers 2 este considerat cel mai reușit 1st person adventure realizat după



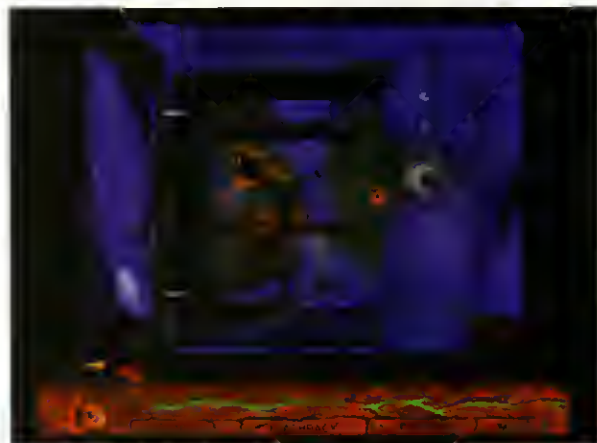
Myst. Și, deși nu se poate compara cu „Riven - A Sequel to Myst”, care vine pe 5 (cinci) CD-uri, jocul celor de la Sierra este o experiență cu adevărat unică și fascinantă.

I'd like to say that...

Pentru cei care sunt la primul contact cu universul Shivers ar fi cazul să menționez că cei de la Sierra oferă un 1st person adventure, adică un tip de Quake static, în care jucătorul trebuie să facă o

serie de conexiuni logice, să folosească diferite obiecte și să rezolve puzzle-uri, ultimele variind între simple și diabolice de grele. Jucătorul, datorită posibilității de rotire a imaginii în toate direcțiile, este integrat fără dificultate în universul Shivers. La fel de simplu aventurierul din fața monitorului poate fi cuprins de un puternic sentiment de însingurare și chiar de frică, la aceasta contribuind ambianța sonoră, perfect adaptată situațiilor. Tot ceea ce aveți efectiv de făcut

pereții roșii). Respectivul Darkeloud, ca urmare a îndelungatei stări de veritabil anonim, s-a hotărât că puterea absolută asupra Pământului ar fi o schimbare binevenită. Ca urmare, a căutat o amuletă legendară cu nume specific - Ianyi - dar a reușit să facă rost doar de jumătate. În nevoia lui disperată de a deveni stăpân al lumii, Darkeloud încearcă diferite metode... persuasive pentru a-și procura jumătatea lipsă, printre care se numără răpirea de trupe rock'n'roll și hipnotizarea locuitorilor



este să urmărești firul care conduce la prietenii personajului. Însă de la început veți fi nevoiți să faceți față elementelor unei legende a indienilor tribului Anasazi, dispăruți cu 700 de ani în urmă. Darkeloud (tipul cu masca) se folosește de acest mit, în care se menționează faptul că, pentru a deveni warrior, trebuie să descoperiți douăsprezece secrete indiene, denumite baho, pe care va trebui să le plasați în altarul din Devil's Mouth Canyon (cel cu

rilor orașului prin intermediul televizorului (absolut toate TV-urile din oraș au un becul roșu într-un colț... proceed with caution!). Tu, odată devenit warrior, vei fi capabil să găsești ceea ce îi lipsește cel mai mult: bucata de Ianyi.

And so the story goes

Expresia „floare la ureche”, cunoscută prin părțile noastre, nu are nimic în comun cu Shivers 2. Baho-urile menționate mai sus sunt situate în cele mai surprinzătoare locuri. Priviți cu atenție toate obiectele, citiți toate notițele și cărțile, admirați (și rețineți!) toate desenele, deschideți toate dulapurile și ușile (dacă puteți...). Dificultatea puzzle-urilor variază, firește, în funcție de importanța obiectului protejat. Varietatea este atât de mare încât cu greu ar putea fi categorisite.

Veți întâlni ciudățeni la tot pasul. Cel mai anormal lucru mi s-a

Motelul din Cyclone. Un loc care te atrage prin exotism (?), curățenie (??) și scilpire (???).



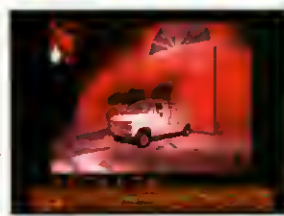
Ce înseamnă o cursă prea lungă! Se pare că au părăsit-o puterile și... claculurile.



Au dispărut focurile, animalele de casă, banii, poluarea, durerea, dar au rămas animalele împiațite și remorclele de tir. De ce oare?



Se pare că orașul nu este cu totul părăsit. Locuitorii rămași etalază o defensivă... mortală.



Trip Cyclone au dispărut rapid, poate prea rapid. Cum au avut inima să abandoneze așa o mașină?



Un exemplu grăitor de puzzle, excelent pentru frământările postșcolare ale scoarței cerebrale.

Natură moartă (cu siguranță), cucranlode comută și spătar de scaun. M-am plictisit...



Frizeria orașului aparține unui pasionat de porțelan, tapete chinezești și altele. Dar se pare că un om lipsit de simțul cel bun pur și simplu a călcat în picloare bunătațe de covor



Vă asigur că nu este o idee bună să stai de vorbă cu individul respectiv. Mai bine îl roțești.

părut faptul că multe dintre clădirile orașului nu sunt protejate de o simplă yală cu cheie, ci de puzzle-uri. Nu un șperacu te va ajuta să deschizi o poartă, ci perspicacitatea. Pentru cei mai nerăbdători, cei de la Sierra au implementat opțiunea „Solve Puzzle”, pe care eu, călduros, nu o recomand. Jocul își pierde farmecul, așa că stoarceți-vă creierul, merită...

Aventura în sine nu urmează o cale extrem de complicată, în parte și deoarece jucătorul are la îndemână o serie de elemente generatoare de indicii. Pe primul loc în acest sens se află videoclipurile pe care Trip Cyclone le-a realizat cu ajutorul echipamentului pus la dispoziție de Darkcloud însuși (metaconcluzie: nu vorbiți cu străinii! Vă dau computere, echipament pentru sound mixing, băpă, angajează un operator de sunet, ca apoi să vă răpescă).

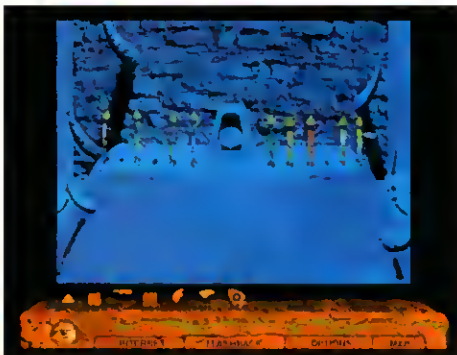
Un alt element ajutător extrem de important este meniul Flash-back. Aici sunt plasate videoclipurile, visele (da, în Cyclone se și

doarme), cărțile și mângăliturile pe care le găsești pe traseu.

Mă deplasez, deci trăiesc (sper)

Orașul Cyclone, prăfuit și părăsit, nu este chiar locul ideal pentru o vacanță. Străzile sunt pustii, vântul bate prin ferestrele sparte și face ușile să scârție. Clădirile sunt fantomatice, ascund mistere pe care, în cele din urmă, veți fi obligați să le rezolvați.

Mișcarea între diferitele zone ale orașului se face în salturi (odată plecat dintr-un loc, te trezești direct la destinație). Acest lucru este un mare minus pentru Shivers 2, dar, având în vedere că jocul vine pe un singur CD, este scuzabil. Pentru cei care s-au săturat de plimbări prin Cyclone, producătorii au implementat o hartă (good ol' map).



▲ Prietenii din poze se cunosc. Până și cel din „Trip Cyclone” au jucat Shivers (a se citi tricoul lui Mike - tipul cu plote).



Prin intermediul ei, a te deplasa prin Cyclone devine o plăcere. Kilometri întregi pot fi pareuși în câteva secunde. Acest lucru este cu adevărat un avantaj atunci când, după ce ai transpirat încercând să rezolvați un puzzle și ai reușit să faceți rost de un baho, veți încerca să-l depuneți în altar (aflat în Devil's Mouth Cannon) cât mai repede cu putință. De ce? Un motiv serios ar fi scăderea rapidă a energiei vitale după ce ai intrat în posesia unui sceptru din cele douăsprezece. Cu cât pierdeți mai mult timp, cu atât veți pierde mai multă viață.

To sum up...

Shivers 2, o recoltă a sufletelor care s-ar putea să... recolteze o mulțime de fani - iată concluzia eu care m-am decis să închei acest articol, după ore întregi de joc, timp în care am fost pur și simplu fascinat. Sunt convins că, undeva acolo, în lumea de dincolo de revistă, voi fi înțeles, cel puțin de unii...

Mike



▲ Altarul în care sunt așezate baho-urile este specific Indienilor diepăru! (cel puțin așa cred). A se remarca coarnele tot atât de specifice...

◀ S-a pregătit să zboare, și-a luat avânt, dar și-a dat seama că-l lipsește ceva...

Nota LEVEL

Produs de: Sierra

Distribuitor: Sierra

Hardware: Pentium 100,
16 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Nu

Platformă: Win 95

86

/100

Outpost 2

**Pământul este doar un vis...
Cei rămași se îndreaptă către
necunoscut, căutând salvarea...**

Apariția omului a fost un accident, iar dominația sa a sfârșit printr-un dezastru. În disperarea lor, oamenii s-au îndreptat spre ceea ce sperau ei a fi o planetă care oferea condiții de locuit. Astfel, după ani de călătorie, timp în care cei de la bord dormeau somnul criogenic, nava a ajuns în apropierea planetei New Terra. Era un nou paradis sau un nou infern?

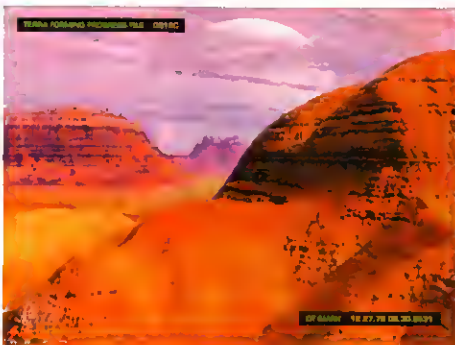


Destin tragic sau pedeapsă?

Încă din clipa în care au atins suprafața planetei, urmașii lui Adam au realizat pierderea suferită. Noul mediu era cât se poate de ostil, cu atmosferă evasi inexistentă, lipsit de apă și de vegetație, într-un cuvânt infernal în varianta palpabilă. Omul este însă un animal adaptabil. Astfel, după puțin timp au fost create adevărate „lumi” adăpostite sub gigantice clopote de sticlă. Viața a înflorit, vechile obiceiuri și-au reintrat în drepturi și altele noi au apărut. S-au dezvoltat știința și politica. Însă, cu toate acestea, au apărut și disensiunile, astfel că, la un moment dat, s-a produs ruptura și au apărut două colonii: Eden și Plymouth. Atmosfera deja tensionată a degenerat în război când locuitorii coloniei Plymouth au oprit definitiv

satelitul de comunicație, singura legătură dintre cele două formațiuni. Eden s-a folosit de acest pretext pentru a încheia orice legături cu colonia adversă și a luat o poziție puternic defensivă.

Între timp, conducătorii politici ai coloniei Eden au dezvoltat un proiect ambițios: crearea atmosferei pe planetă, ceea ce ar fi dus la apariția posibilității de a duce o viață normală în afara paravanului protector. Rezultatul: un dezastru. Problema urma să fie rezolvată prin folosirea unui micro-organism pentru a deschide anumite rezervoare naturale de oxigen din interiorul planetei. Acest proiect a luat sfârșit în clipa când organismul respectiv a scăpat de sub control, provocând explozia laboratorului în care aveau loc experimentele. De aici, a început să se răspândească, prin scoarță, pe întreaga suprafață a planetei, distrugând totul în cale. Oamenii de știință au poreclit acest fenomen „the Blitch”. Neîntind nici un remediu împotriva acestui microb, colonia a intrat în panică și s-a retras cu mare viteză. Astfel a început un al doilea mare exod...



▲ După ce s-au plictisit de New Terra, foștii pământeni pornesc într-o expediție de a rezista forțelor naturii...

▼ Fugă la lumina farurilor, în timp ce în fundal la sfârșit o altă încercare a oamenilor de a rezista forțelor naturii...

▼ Nori, cer, sateliți naturali, seamănă mai mult a coperta de pe „Almanahul SF”. Și totuși, este New Terra terraformându-se.

Lupta pentru supraviețuire

Jocul produs de cei de la Sierra, face parte din categoria strategiilor real-time, prezentând însă un mod mult mai detaliat de gestionare a resurselor. Pentru cei neinițiați, producătorii au implementat un sistem de misiuni demonstrative care, odată parcurse, dau o idee foarte clară asupra scopului și modului de funcționare ale jocului.

Perspectiva asupra coloniei sau a câmpului de luptă este asemănătoare cu cea din Red Alert sau mai noile Dark Reign și Total Annihilation.

Diferența majoră dintre Outpost2 și celelalte jocuri strategice constă în mai multe elemente. În primul rând, întreaga acțiune a jocului are la bază o poveste întregă, sau mai precis un roman: odată terminată o misiune, un nou capitol este adăugat. Uneori se întâmplă ca timpul necesar parcurgerii unui astfel de capitol să fie mai îndelungat decât cel petrecut în misiune.

Un al doilea element care diferențiază Outpost2 de alte jo-



Încercare de a aplica ideile din „De la pământ la lună” ...

curi ale acestui gen este alternanța zi-noapte, lucru pe care l-am întâlnit doar în Dark Colony. Poate părea lipsit de importanță, însă cei de la Sierra au înzestrat vehiculele din joc cu faruri.

Marele dezavantaj al acestui joc este calitatea grafică care, deși datorită multitudinii de detalii poate părea cel puțin complexă, lasă mult de dorit. Outpost2 se află, din acest punct de vedere, mult în spatele clasamentului, fiind cu ușurință surclasat de alte jocuri ale genului, cum ar fi Red Alert. SVGA nu încamnă întotdeauna superb. Sunetul nu excelează nici el, rămânând totuși în limitele acceptabilului.

Lupta pentru supremație

În încercarea de a face un joc complex, se pare că cei de la Sierra au considerat că termenul „*difficil*” are nevoie de o nouă definiție. Nu, nu inamicii vă vor pune probleme. În general, inamicii sunt ultimul lucru de care trebuie să vă temeți. În schimb, planeta însăși, împreună cu Blitch, vă vor face zile amare. Cutremurele și erupțiile vulcanice vă vor afecta în mare măsură. Cu cât petreceți mai mult timp într-o misiune, cu atât crește riscurile de a sfârși cu întreaga colonie acoperită de lavă.

Complexitatea jocului constă în principal în dezvoltare, gestiune a resurselor și, într-un procentaj mai mic, luptă. Pe măsură ce veți înainta în joc, veți fi nevoiți să întreprindeți cercetare în domenii mai multe și mai variate decât v-ați închipuit vreodată. Dar, pentru ca aceste cercetări să fie

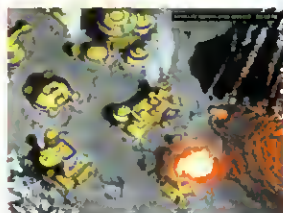
duse la bun sfârșit, veți fi nevoiți să construiți o serie întreagă de facilități, pe lângă cele care sunt oferite de la începutul misiunii. Construirea nu se face ea în Red Alert, de exemplu, unde jucătorul selecta din meniu tipul de clădire dorit, o plasa în locul dorit și aștepta... În Outpost2 este nevoie de un vehicul special - ConVec. Acesta va trebui ghidat spre Structure Factory, de unde va prelua un Structure Kit. De aici, va trebui ghidat spre locația dorită și, în sfârșit, construcția va putea începe.

Pentru construcții este nevoie de materiale și de oameni. Materialele vor proveni din minele pe care le veți construi cu un Robo Miner după ce veți fi cercetat zona cu un Robo Surveyor. Muncitorii sunt cei care, alături de oamenii de știință, trupele speciale de avertisment împotriva cutremurelor și copii, alcătuiesc societatea de pe New Terra. Pentru ca nivelul moralului acestora să nu scadă (drastic), va trebui să le construiți locuințe (Residence), spitale, să le faceți rost de locuri de muncă (fabrici, mine).

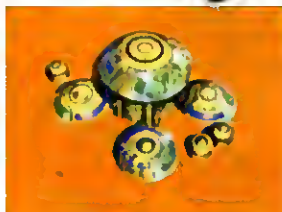
Odată ajunși la capitolul „cercetare”, oamenii de știință sunt cei care vă vor ajuta, rezolvând multe dintre problemele stringente ale coloniei.



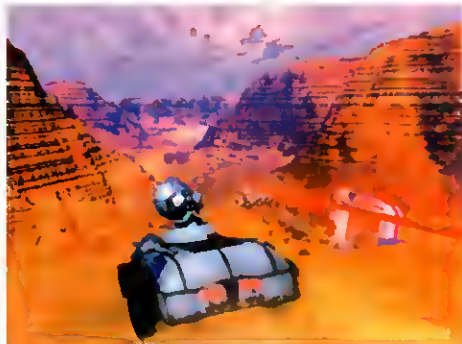
Antenă parabolică cu roți și faruri sau un Laser Lynx?



Pe New Terra, Apocalipsa aparține cotidianului.



Exemplu de arhitectură new-terrană pur funcțională.



▲ Huston, we've got a problem...

Însă, pentru a face rost de scientists, este necesară construirea unei universități, unde muncitorii vor deveni peste noapte filozofi, matematicieni etc.

Să nu uităm însă nici de cei mai mici dintre pământeni. Copiii vor trebui crescuți și educați în... grădinițe.

În cazul în care condițiile de mai sus nu sunt respectate, veți avea cu siguranță probleme mari. Moartea unui copil va aduce după sine căderi majore ale nivelului moralului, fapt ce poate fi cauzat și de numărul mare de oameni de știință care lucrează ca muncitori, lipsa mâncării etc.

Strategie sau doar durere de cap?

Sierra a reușit să creeze un joc. A stabili dacă el este bun sau rău rămâne problema jucătorilor. Cu toate neajunsurile lui, Outpost 2 reprezintă un nou pas în domeniul jocurilor de strategie. Va fi cu siguranță depășit de cele mai multe noi apariții. Însă merită din plin să fie jucat.

Mike

Nota LEVEL

Produsător: Sierra

Distribuitor: Sierra

Hardware: 486DX2, 35MB HDD

8 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

65 / 100

Silent Hunter 2

Noapte. Un cargou plutește în liniște. Deodată, o puternică explozie îl fragmentează. După ce flăcările sunt stinse în două secunde de rapida scufundare a vasului și aburii se risipesc, ceva triunghiular tulbură suprafața apei. Rechin? Nu, altceva mult mai periculos: un submarin!

Printre cele mai căutate jocuri pe PC se află simulatoarele de aparate militare. Pentru a veni în întâmpinarea cât mai multor gameri, ele nu lasă deoparte nici un aspect al războiului. Așadar, pentru lupte aeriene sunt simulate avioanele de vânătoare - de la primul război mondial până la imaginatelor conflicte cu tehnica actuală. Pentru luptele de uscat avem la dispoziție o sumedenie de tancuri de comandă. Ca tripleta aer-uscat-apă să fie completă, există simulatoarele de submarine, dar din păcate puțin reprezentate. De această dată vă supunem atenției replica dezvoltatorilor de la SSI.

Pacific 1941-1945: oceanul păcii?

Odată cu dezvoltarea industrială, Japonia interbelică a cunoscut fanatismul militar. Acesta a ridicat-o la un imens imperiu naval, dar a și cecut nave puternice și periculoase pentru extinderea lui. Odată declarat război Statelor Unite, oceanul Pacific a fost zguduit de mari bătălii navale.



Enormele cuirasate - care nimeceau tot de la 45 de km - au fost silite să facă loc portavioanelor cu sute de avioane de vânătoare și bombardiere. Totuși ceva le putea distruge pe nesimțite: submarinele. Apărute în primul război mondial, ele s-au remarcat de la început prin felul în care operau: fără nici o amenințare, fără a-și face simțită prezența, torpilele lor distrugeau tot ce întâlneau, fără a primi o replică în schimb. Perioada interbelică a fost marcată de perfecționări ale submarinului, dar și ale dușmanului său declarat: distrugătorul. Ceea ce a urmat a

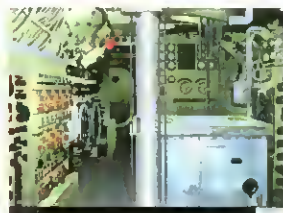
◀ Radarul indică inamicii prin apropiere. Totuși e important să știi încotro se duc, iar aceasta numai un contact vizual o poate spune.

▶ Datorită complexității numelui ei se subînțelege: cabina de comandă. Multe butoane și manete mai existau pe atunci!



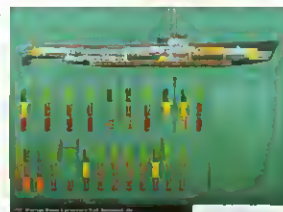
fost o luptă pe viață și pe moarte. În care primul trebuia să scufunde ceea ce apăra cu strășnicie al doilea: imense convoaie de transportoare de trupe și armament.

În Atlantic, navele de suprafață au câștigat în final, după ce la început se părea că nu vor face față. În Pacific, submarineele americane au învins, dar au avut pierderi importante, deoarece japonezii dețineau o puternică flotă bazată pe distrugătoare.



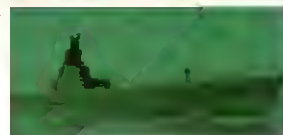
Silent Hunter oferă participarea la această bătălie echilibrată. Programatorii de la SSI au muncit serios și n-au lăsat deoparte nici un detaliu. Cea mai bună exemplificare este că Bud Gruner a colaborat pentru a-și spune păre-

▶ Chiar dacă nu explodează lângă tine, minele anti-submarin îți pot face viața amară.



▶ „Căpitanul și marea” sau „călărețul rechinului metalic”.

▶ Locul tău de „parcare” este mai tot timpul gol...



rea cât de apropiat este feeling-ul jocului față de ceea ce ai trăit în submări. Iar William P. „Bud” Gruner a fost un maestru al adâncurilor, scufundând crucișătorul ușor Agano în timp ce era escortat de două distrugătoare. În plus, acesta explică totul despre submarine: cum se folosesc torpilele, diverse metode de atac, cum s-a întâlnit cu trei distrugătoare și le-a scufundat, ba chiar și obiceiuri, tradiții și ritualuri de la bordul submarinelor. Dacă nu ai văzut niciodată siluetele acestor rechini de oțel, o opțiune din meniul principal ți le arată, ba chiar îți dă explicații detaliate despre fiecare componentă. Odată încheiate aceste documentări, te așteaptă o minunată...

Viața la bord

După cum toată lumea știe, submarinele sunt nave speciale, având parametri și comenzi specifice. Atunci când vezi prima oară toate indicatoarele ai un sentiment de copleșire în fața unei asemenea complexități. Ciudat, doar e vorba de tehnica anilor 30'-40', nu de cea a submarinelor atomice din ziua de astăzi. Multimea de indicatoare pare de neînțeles la început, dar după două-trei misiuni știi rolul fiecărui buton. Cel mai important este panel-ul computerului care calculează traiectoria torpilelor. Deși este un panou ce încapă pe tot ecranul, el mai poate fi folosit și atunci când privești prin periscop sau prin aparatul optic de pe punte, adică atunci când te pregătești să lovești.

Alt obiect important este harta, aflată în mijlocul cabinei de comandă. Pe aceasta se trasează



▲ Un rechin GATO disecat. „Bud” Gruner îți va explica la ce folosește fiecare compartiment.

ruta aleasă. Odată aflat în misiune, pe ea apar convoaiele detectate, cu tot cu direcția și viteza pe care o au. În plus, datorită măririi factorului de zoom, oferă o vedere „de sus” a situației într-o bălăcie: ce distrugător este mai aproape de tine, ce direcție are sau cum îți dau târcoale bombardierele inamice.

Un panou important este cel cu indicatoarele de viteză, adâncime, poziție etc. Deoarece aceste trei se pot activa și când ești pe punte, la hartă sau privind prin periscop, aici apar informații specifice, de pildă cât combustibil mai ai la dispoziție, starea bateriilor sau a rezervelor de oxigen. Sunt lucruri aparent minore, dar care dictează modul de luptă în bălăciile dificile. Totuși, cel mai util aparat este „bathythermograph”-ul, un dispozitiv ce realizează un grafic al temperaturii apei în funcție de adâncime. La ce este folosit? Important de reținut este faptul că de la o anumită adâncime undele sonarelor navelor nu mai pătrund - așa-numitul scut termic al submarinelor. Sub acesta ele se pot mișca fără a fi descoperite, apărând descori de parte de locurile în care o mulțime

de distrugătoare patrulează. Urmează apoi scufundarea unora dintre ele, după care submarinul poate repeta această tactică. Bineînțeles, rezervele de oxigen și curent sunt esențiale.

Un alt instrument important este radarul. La începutul unei campanii acesta nu e disponibil. Odată cu trecerea timpului apare un model haios - vede navele ca pe un fel de cute mai mari sau mai mici. E folosit de obicei pentru a determina poziția acestora de la distanță



Timpurile verbului „a fi”: A FOST portavion, ESTE o torță plutitoare, VA FI recompensat prin medalii.

▶ Această victimă ancorată nu bănuiește că se va întâmpla în următoarele zece minute. Pentru că mai are și alți prețeni, ordonă un „flank ahead”.



▶ Doi monștri marini, frica amiralității americane. Dar numai până acum...

▼ Această cușcă de metal îngustă este cabina căpitanului. În afara de poza de familie și cea în costum de ofițer se mai găsesc dosare cu raportul tuturor misiunilor.



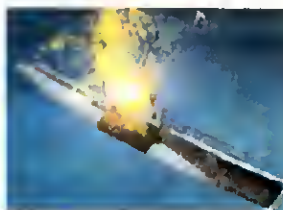
Vânătorii agili au un sertar plin de medalii și citări pe ordinea de zi.



Hey buddy, you are next! Pe așa hartă realistă observi și plesesele grele de artilerie. Iar urma navelor e proporțională cu viteza.



mult mai mari decât în cazul contactului vizual. Pentru bombardierle inamice ai un radar special. De obicei operatorul acestuia te anunță dacă ai inamici aerieni, cu mult timp înainte ca aceștia să te poată vedea. Interesant e modul în care decurge scufundarea. Doar abia după ce ai coborât câțiva yarzi, puntea tunului e inundată. După alți yarzi în plus, mitraliera antiaeriană de deasupra chioșcului este scăldată de apă, toate ușile ermetice fiind închise. Până la o anumită adâncime mai pot fi folosite doar radarele și motoarele diesel. Singurul aparat care poate



▲ De acest tun mă leagă cele mai multe amintiri plăcute.

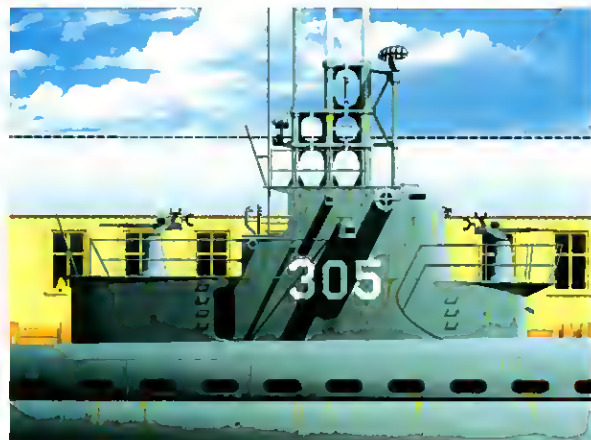
atmosfere acide, care în acel spațiu strâmt nu sunt binevenite. Dacă rezervorul de combustibil este fisurat, vei lăsa o dâră de motorină fix deasupra ta, iar inamicul, știind precis unde te afli, te va urmări până te va scufunda. Cum această defecțiune se repară doar la suprafață, este clar că șansele tale sunt de unu la un milion de a învinge. La fel, periscopul nu se repară în adâncuri, ceea ce conduce la lansări arbitrare ale torpilelor.

▲ În caz că nu manevrezi cu atenție, atunci o să „pătrunzi în adâncuri” în acest mod.

fi folosit sub 50 de yarzi este binecunoscutul periscop.

În cazul în care ți-a fost lovit submarinul, echipajul va începe imediat reparațiile. Unele sunt dificile și sunt terminate „doar” în câteva ore. Altele doar la suprafață sau numai la bază. Toate defecțiunile îți pun bețe în roate. De pildă un motor avariât nu poate fi folosit, viteza de deplasare fiind mult mai mică. Bateriile pot scoate

Bineînțeles, căpitanul are propria lui cabină. Aici, alături de o fotografie de familie se află jurnalul navei, adică dosarul cu vapoarele scufundate: data, ora, tipul și tonajul. Sub acesta este nomenclatorul de nave ale marinei imperiale japoneze. În acesta sunt descrise vasele inamicului, de la cuirasate la transportoare mici. Fiecare categorie are mai multe clase care sunt descrise foarte bine:



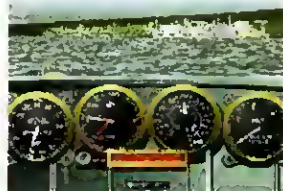
▲ Chiar și cu pete de rugină designul navei este estetic.

viteza maximă, tunuri, lansatoare de grenade antisubmarin etc. Acest catalog poate fi consultat și de pe puntea vasului sau la periscop, pentru a identifica victimele înaintea de a le distruge. Oricum, echipajul se pricepe foarte bine la așa ceva.

Alături de hartă se află cel mai drag aparat al submarinului: periscopul. Acesta are zgomotul său specific atunci când se ridică sau se coboară. Fără el, exploziile mult așteptate ar fi fost doar auzite, nu și văzute. Ca și aparatul optic de pe punte sau luneta tunului, el permite mărirea imaginii de maxim opt ori.

Pe lângă aceste panouri unde comanzi așa cum dorești, mai există și interfon, pentru a da ordine echipajului. Astfel, ordoni trecerea pentru vederea pe timp de noapte, iar toată încăperea e iluminată în roșu. În cazul întâlnirilor periculoase este potrivit să mergi cât mai liniștit - e Silent Hunter, nu? Viteza se reduce la o treime, iar toți oamenii nu zic nici păs. Din pă-

Porturile sunt „condimentate” din belșug cu ținte ușoare. Pentru un „prânz copios” mai trebuie muniții din greu.



cate, torpilele nu sunt încărcate. Pentru a-i păcăli pe cei de la suprafață, ordoni „Jettison Debris”, adică lansezi păături, haine, lemne și combustibil. Distrugătoarele vor crede că te-au scufundat și te vor părăsi. Asta numai dacă le arunci cum și când trebuie. Tunul și mitraliera antiaeriană pot fi încredințate câte unui marinar, care le va folosi mai bine sau mai rău - depinde de experiența sa.

Dar viața la bordul unui submarin nu e numai între pereții de oțel. Odată urcat pe punte ai impresia că ai pășit în altă lume. Motorul duie liniștit, iar în spate se observă urma lăsată de vas. Așa



◀ Un scurt moment de respiro la suprafață, în care se poate vedea destul de clar potcoava cea aducătoare de noroc.

cum am spus, SSI nu uită nici un amănunt: cerul nu este jumătatea albastră de sus, ci are diferite culori pentru diferite momente ale zilei. Luna nu este vizibilă doar noaptea, iar unele zile sunt senine, altele cețoase. Pe vreme urâtă vezi numai nori, iar marea este agitată. Grafica poate concura cu succes cu orice simulator de avioane de la acea vreme (1996).

Dacă lași reveria la o parte și revii cu picioarele pe pământ - adică în submarin - poți să folosești diverse „unele ajutătoare” aflate pe punte. Unul ar fi aparatul optic care mărește de maxim opt ori, fiind folosit și pentru a torpila de la suprafață. Dar cel mai simpatic este tunul. Acesta poate fi trecut pe modul automat sau manual. În primul caz, de el se ocupă un marinăr, care deschide focul doar sub 7000 de yarzi. Și chiar dacă e veteran, de multe ori face greșeli fără a învâța din ele. Dacă nu-ți place să aștepti până ajung torpile la țintă, atunci selectează muniție infinită, încărcarea rapidă a acesteia, și inamici slabi. Vei

putea scufunda sute de vase cu tunul - inclusiv distrugătoare, convoaie sau chiar nave grele ancorate - dar nu vei avea parte de adevărată plăcere a jocului.

Paralizând transporturile japoneze

Când au atacat Pearl Harbor în 7 decembrie 1941, japonezii stăpâneau jumătate din oceanul Pacific. Viața acestui vast imperiu era menținută de simple vase comerciale. Neglijate de niponi, cele 57 de submarine din baza din Hawaii au fost folosite la început în misiuni de cercetare. Dar căpitaniilor lor au arătat că acestea merită mult mai mult, atacând îndeosebi nave de transport. Datorită succeselor repute, noi tipuri de submarine au fost puse în fabricație, numărul acestora ajungând la 288 în 1945. Ele au scufundat 4 861 300 tone, adică 54.64% din totalitatea navelor japoneze.

Pentru a fi în mijlocul acestor distrugerii poți selecta o campanie. Echipamentul va apărea gradat,

iar odată cu schimbarea navelor poți alege echipaje mai experimentate. Acest mod de joc se recompensează prin medalii și citații de onoare ale marinei, ba chiar și a președintelui.

Dacă nu vrei să aștepti patru-lătrile relativ lungi, atunci optează pentru misiuni singulare. Acestea sunt câte frunză și iarbă: istorice, speciale sau întâlniri cu patrulă, convoaie sau chiar nave grele.

Așadar, față de alte simulatoare de submarine, Silent Hunter 2 oferă multiple moduri de abordare a misiunilor, fiind cel mai complet joc până în clipa de față.

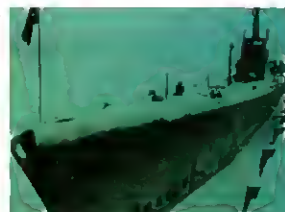


▶ După ce luăm o gură de aer...

În rest, să auzim numai de tonaje cât mai mari!!

Generalu'

▶ ...și ne pregătim volozii de o nouă misiune



▶ Dacă faci exces de zel rămâi fără combustibil și ajungi să fi remorcat de nave de tipul celor care le vânezi.



Nota LEVNA

Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Hardware: 486DX/66, 35MB HDD
8 MB RAM;
Placi 3D: Nu
Multiplayer: Nu
Platformă: MS-DOS

79 / 100



În Civ ai dezvoltat civilizații, în Colony ai pus piciorul în America, iar în Pax Imperia sau Orion ai cucerit stele. Dar să fim sinceri, de fiecare dată ai construit imperii. Dacă vrei să-ți satisfaci cu adevărat dorințele de expansiune, lasă toate celelalte jocuri și apucă-te de Imperialism.

Când am auzit de SSI, gândul m-a dus la Panzer General. Aha - mi-am zis - aceștia vor oferi o mulțime de bătălii de n-o să mă plictisesc. Apoi am citit o scurtă descriere. Era vorba de secolul 19,



sau mai exact de perioada 1815-1915. Ani care au fost o punte între stările permanente de război și pacea (cel puțin militară) din zilele noastre. Ani în care a apărut conștiința națională și revoluțiile datorate ei. Epocă în care apare cuvântul „industrie” și apar multe invenții și inovații. Perioadă care începe cu folosirea majoră a lemnului și se termină cu utilizarea oțelului. În 1815 motorul cu aburi nu reușea să urce dealuri. În 1915 automobilele erau deja o industrie. Armamentul cunoaște și el revoluții. Astfel, la început cavaleria ataca la sabie infanteria dotată cu mușchete, iar tunurile erau din bronz. La sfârșit apar tancuri

Imperialism

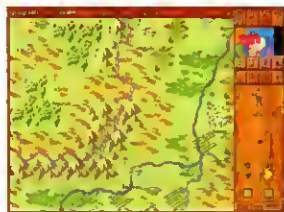
Acest joc este prima creație a celor de la Frog City, o firmă care abia a luat naștere. Cu toate acestea jocul este o reușită!

ce luptă contra mitralierilor, iar artileria au piese ghintuite din cel mai bun oțel.

Pornind aproape de la zero

La început ceea ce deții nu se poate numi industrie, ci modeste ateliere meșteșugărești. Însă problema lor este că nu au materii prime la îndemână. Acestea pot fi obținute prin comerț sau prin exploatarea resurselor proprii. Simplu de spus, dar greu de realizat, pentru că ambele metode sunt relativ complicate. În joc sunt șapte puteri mari (tu conduci una din ele) și șaisprezece țări mai mici. În mod obișnuit cele mici oferă materii prime și cumpără produse finite de la cei mari, deoarece n-au industrie prelucrătoare. Ca să-ți faci din o țară mică un furnizor oficial, trebuie mai întâi să construiești un consulat comercial. Apoi, turul următor stabilești cu ce procent îi cumperi sau îi vinzi peste valoarea pieței.

După alte ture, în care ai făcut afaceri cu ei, urmează să-i fii „favorit trade nation”. Dacă îi neglijezi, acest avantaj poate dispărea. Pentru a îți întări poziția construiești o ambasadă, dar e foarte scump: 5000 de unități monetare, de zece ori mai mult decât un



▲ După lupte indelungate, care pot dura uneori ore întregi, steagul victoriei se ridică printre tunuri și ruine.

▶ Imperialism e prima creație a celor de la Frog City, care au început cu dreptul.

▲ 1882, Europa. Cele mai mari șapte puteri pornesc o competiție industrială și militară pentru o „lucru fața” celorlalte.

consulat comercial. De aceea e indicată fixarea pe anumite țărișoare care exportă materiile prime deficitare ție. Acestea se află ușor, în meniul full-screen al diplomației te duci pe tabelul de informații generale și apeși pe butonul cu vasul comercial, situat în partea de jos în mijloc.

Odată construită ambasada, înaintezi un tratat de neagresiune ce va fi repede acceptat. Asta pentru că marilor puteri le stă în obi-



cei să-i cucerească pe cei mici. Atunci când crezi că ai șanse, poți cere ca acel ținut să devină o colonie de-a ta, și astfel cine o atacă va avea de-a face cu tine. Odată ce te descurci bine în politica externă primești ca dar un investitor străin. Acesta cumpără teren în țărișoarele în care ai relații de neagresiune, urmând ca pentru materiile prime extrase și vândute să primești o parte consistentă (din păcate, așa se tot întâmplă pe la noi și în ziua de azi). Avantajele „investitorului” sunt mari, dar din păcate poți avea numai unul, așa că folosești-l pe terenuri ce oferă materii scumpe (mine de aur sau diamante e perfect).

Cealaltă metodă de a avea materii prime este dezvoltarea căilor de comunicație. Automobilul apare doar la sfârșitul perioadei respective, și doar ca privilegiu al



▶ Cam așa arăta România prin anul 1882: o mică națiune înconjurată de mari imperii.



celor bogați (așa a ajuns și pe la noi). Așadar calea ferată este mijlocul de transport folosit. Pentru cei care nu-și pot permite un bilet de tren, drumurile de fier oferă clasa opt de confort, unde călătorești în aer liber, fără ferestre sau acoperiș deasupra capului (mă gândesc cu groază la ierni ca aceasta). Cinstiți, șefii de stație recunosc că unii pasageri nu ajung la destinație, mai pică pe drum din astfel de „vagoane”. Lăsând gluma la o parte, observăm că inginerii construiesc liniile de fier ce unesc orașele importante cu depozitele care colectează resurse extrase în împrejurimi. Apoi acestea sunt transportate prin rețeaua de comunicații în capitală. Porturile se aseamănă depozitelor, dar ele nu trebuie conectate la rețeaua de drumuri și oferă și hrană. În schimb, trebuie construite pe țărmuri sau pe fluviu controlate până la vărsarea în mare, și costă mai mult (3000 de dolari față de 2000 pentru depozit). Dar dacă sunt destinate industriei, nu înseamnă că și ajung în mâinile ei. Pentru aceasta trebuie să dați ordine din meniul full-screen „transport ledger”. Pentru a face față cerințelor crescânde ale industriei e nevoie de mai multe vagoane.

De la potcovărie la coloși industriali

Ceea ce primești la început se poate numi cu bunăvoință fierărâi. Aici se folosește o moară de apă, dincolo se pun cercuri la roți pentru cărușă, iar în altă parte doi muncitori cară câte o scândură. Așa ceva se întâmplă la bunicu' la țară, nu are cum să fie baza unui imperiu. Incredibil mi s-a părut

cum asemenea ateliere pot fabrica o unitate de echipament militar. Speranța mi-a dispărut brusc când am văzut că de fapt sunt necesare două pentru a forma un detașament militar. Așadar îmi trebuiau multe secole pentru o armată mai bine dotată. M-am bucurat în schimb când am observat că la fiecare upgrade capacitatea de producție crește. Dar și costul modernizării crește direct proporțional. Oricum problema cea mai mare rămâne furnizarea materialelor prime, acestea nefiind chiar așa ușor de extras, trebuindu-ți unități civile pentru aceasta. Prospectorul caută prin dealuri și munți minereuri de fier, cărbune, aur și



diamante. Odată acestea descoperite, vine rândul minerului să sape o mină, după care poate lucra în altă parte. Apoi inginerul va construi căi ferate, depozite sau porturi prin împrejurimi. Tot el construiește și forturi ce ajută armata la apărarea unei provincii. Interesant este că la început nu poate construi pe mlaștini, dealuri sau munți, dar odată cu achiziționarea unor brevete aceste restricții dispar pe rând. Fermierii construiesc grădini de meri sau fac lucrări funciare pentru a mări

Pentru fanii războiului, tunurile ghintuite vor lovi mai departe cu o putere de foc sporită.

Oare o fi frig acolo de-și ține pălăria pe cap?



Pe atunci locomotivele Diesel-electric nu apărușeră, iar cele cu aburi scoteau mult fum. Totuși multe gări ar putea fi invidioase pe aceasta.



Pentru militaristii nu lipsesc cadourile. De pildă acest călăreț cu o uniformă mai rar întâlnită.



producția de grâu și bumbac. Crescătorii de animale fac ferme de vite ori țărcuri pentru oi. Mai poți avea tăietori de lemne ce folosesc la exploatarea forestieră mai productive. Mai târziu apar sondorii, care extrag petrolul. Și acestora prospectorii le indică unde se găsesc depozitele de petrol, adică prin unele zone deșertice, mlaștinoase sau de tundră. Toate aceste unități civile pot fi înscrise în universități. În afară de miner, fermier, inginer și prospector, ceilalți apar numai în urma cumpărării unei anumite tehnologii. În plus, prin apariția unor noi mașini și tehnologii, ei pot amplifica extracția materialelor prime. Bineînțeles, prețurile cresc vertiginos cu atât cu cât noua productivitate va fi mai mare.

Odată ce acești civili își termină treaba în propriul teritoriu ar fi bine să le dai de lucru și prin alte regiuni. Mă refer aici la cucerirea țărilor mici, o soluție la ofertele instabile de materii prime. Așadar, la începutul jocului e recomandabil a se alege o țară care se învecinează cu mai multe puteri minore. Inițial, o mare putere are opt provincii, iar una mică doar patru. Odată cu anexarea acestora și exploatarea terenurilor lor apar mai multe materii prime, dar nu vor fi în cantități echilibrate. Astfel, după ce aveam 24 de provincii puteam extrage anual 28 tone de cărbune și doar 8 de minereu de fier. Deci 20 de tone de cărbune erau în plus, trebuia să aștept mila celorlalți pe care i-am cruțat din cauză că erau mai greu accesibili. Așadar viitoarele victime trebuie alese cu grijă...

Pentru prosperitatea imperiului tău ai de-a face cu o sumedenie

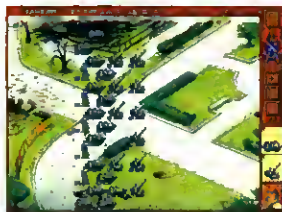
de produse, prelucrate în platforma industrială din capitală, fiecărei fabrici trebuindu-i două tone de materie primă pentru a scoate una de produse finite. Astfel, cu o tonă de cărbune și alta de minereu de fier obții una de oțel. Două de acest fel sunt necesare pentru a produce o unitate de echipament militar sau de utilaj pentru upgrade-uri. În schimbul lăunii sau bumbacului primești stofă, din care se fac ulterior cămăși. Din bușteni se fabrică la alegere hârtie sau scânduri. Ultimele sunt folosite pentru producerea mobiliei.



Mai dificil este cu flota. Aceasta este de două feluri: militară și comercială (e necesară comerțului extern). La început ai două tipuri de nave pentru fiecare gen. Apoi, odată cu descoperirea zburătorilor, a carenelor de oțel etc., apar modele mai performante. Fiecare tip de vas are nevoie de anumite materiale pentru a fi construit. Dacă pentru fregate și nave de linie sunt necesare scânduri și pânze, la cele cu zburători ai nevoie de cărbuni, iar ultimele necesită oțel în cantități mult mai mari. Oricum, pentru calitățile oferite, prețul mi se pare mic.

Să trecem la lucruri mai serioase: războaiele

Până acum SSI a adus concepții noi în simulările câmpurilor de luptă. Imperialismul nu le prea, ci introduce altele noi. De pildă filozofia sub care sunt privite unitățile militare și rolul jucat de ele. Astfel apar trupe de „miliție”, care apără numai provincia proprie. Totuși ei apar automat în garnizoana respectivă și sunt mai mult enervanți decât



periculoși, deoarece sunt cele mai slabe trupe. Dintre trupele regulate, infanteria ușoară e cea mai vulnerabilă, dar și mai rapidă decât celelalte. Are totuși avantajul armelor moderne care apar mai întâi pentru ea, și apoi pentru celelalte trupe. Așadar pentru câțiva ani are posibilitatea de a trage de la distanță în trupe din clase mai puternice. Infanteria obișnuită, sau „regulars” sunt baza armatelor moderne (vă reamintesc, în joc, tancul nu apare cel mai devreme decât prin 1880). Ele sunt cele mai avantajoase sub raport calitate/preț. Folosind aceleași arme, dar fiind mult mai bine antrenate, trupele de grenadierii, gărzi sau mitraliori (infanteria grea adică) sunt cele mai bune din această categorie, dar și cei mai scumpi.

Cavaleria are o mare mobilitate, dar lovește la distanțe mult mai mici decât celelalte trupe. Este împărțită în grea și ușoară.

Artileria folosește la a lovi la distanțe foarte mari, fiind și ea de două genuri. Cea grea este ideală pentru defensivă. În formarea celei ușoare se folosesc cai, ceea ce o face să fie mai rapidă decât infanteriștii. Cum, spre deosebire de cea grea, poate trage după ce a mutat, fiind perfectă pentru scopuri ofensive.

Din punct de vedere al armamentului, jocul e împărțit în trei perioade: 1815-45, 1845-80, 1880-1915. Pentru fiecare perioadă apar invenții care oferă arme mai perfecționate. De remarcat că nu toate trupele vor beneficia de avantajele științei simultan. În ultima perioadă apar tancurile și mașinile blindate, care trag la distanțe mult mai mari decât infanteriștii. Oricum, după ce joci Panzer General acestea îți devin trupele favorite.

▲ Mă pregălesc să-i cuceresc capitala. Deși o grămadă de tancuri și artilerie grele au fost alese, numărul lor tot mi se pare mic.

▲ Acest joc nu este recomandat celor de la Green Peace. Ulte domnule câtă poluare!



▲ Patru voluntari militari, ușor de omorât după ce vor scoate capul din tranșee.

▶ Trupe destule pentru a cuceri trei provincii într-o tură. Deși la așa bani așa pulea sta liniștită...

Un aspect important în bătălie este modul sub care acesta a fost gândită. Astfel, dacă o unitate nu a lovit în tunul său va deschide focul în orice adversar care-i apare în zona de tragere, fără ca acesta să o ia în țință. Este ceva asemănător cu seria UFO și X-COM, dar în acest caz nu trebuie să mergi mai puțin cu trupa respectivă pentru a avea acest avantaj. Apare așadar necesitatea folosirii artileriei, care „julește” bine orice trupă ce are curajul să treacă prin ploii de obuze. Atunci când calculatorul se apără și are în componență așa ceva nu va mișca nici un deget în atac. Așadar poți să-ți ordonezi trupele cum vrei, chiar să le aduci lângă zona de sub controlul adversarului, colorată în roșu. Apare, evident, selecția unor trupe de sacrificiu, - SSI recomandă infanteria și cavaleria ușoară - care vor atrage focul inamicului asupra lor. Odată ce calculatorul va lovi cu tunurile grele, e necesar să i le dobori cu artileriile tale ușoare. Acestea trag la distanțe mai mici decât suratele lor mai mari, dar compensează acest dezavantaj printr-o mobilitate bună. Cum fără piese grele inamicul iese la atac, e recomandat să ai la rândul tău unități defensive bune, adică artilerii puternice și infanteriști.

Interesant este că la o trupă atacată apar nu numai morți, ci și soldați care se simt speriați și răătăciți (nu în tranziție, ci în război). Aceștia nu participă la atac, iar când din toată unitatea au rămas numai ei, fac frumos stângă-mprejur și se retrag cu toată viteza. Pentru a le da un sens în viață (acela de a ucide pe inamicul indicat de superiori), primești cadou un general. Acesta apare numai dacă ai armate mari de co-



mandat (normal, nu se încurcă pentru unități mai mici și puține). El nu are putere ofensivă, dar odată ce a „cântat” la urechea unei trupe o parte din debusolații ei revin la normal. În plus el apreciază cel mai bine garnizoana provinciei pe care vrei să o cucerești.

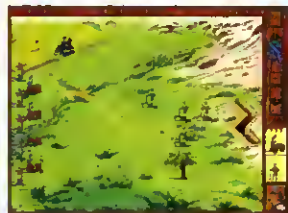
Bineînțeles că puterea de atac, rezistența la focul inamicului și moralul depind de experiența trupelor. Acesta e reprezentată prin numărul de medalii deținute. Acestea se primesc în urma a trei vic-



torii sau a unei înfrângeri, chiar dacă unii au luptat până la penultimul om și ceilalți au jucat table în linia a doua. După ce cucerești prima putere minoră, ministrul de război te felicită și îți anunță faptul că barăcile vor fi împrejmuite cu un gard (până atunci erau săi fără câini?) și unitățile vor avea pentru început o medalie. A cuceri provincii mărunt e relativ ușor, armata cu o artilerie grea și doi regulari făcând față cu brio trupelor de „milicie”. Important de spus e că fiecare țară, chiar și cele mici, au regiuni ce sunt la început nefortificate și care se află capitala care e împrejmuită de ziduri. Acestea oferă protecție aproape totală trupelor din linia a doua, numai artileria putând trage pe deasupra lor. Totuși unitățile astfel apărate nu pot lovi, ceea ce dă avantaje mari atacatorului. Pentru a se apropia de inamici,

apărătorii pot ieși doar pe o singură poartă, îngheșuiala din jurul acestora fiind de multe ori foarte mare. Atacatorii n-o pot folosi, ei trebuie să aștepte distrugerea zidurilor de către artilerie sau sabotori. Ultimii nu sunt folosiți prea des, deoarece sunt mult mai scumpi decât artileria și nu au putere ofensivă. Ei sapă tranșee folosite doar de infanteriști și distrug fortificații. Pentru că durează mult până fac o rețea de tranșee și dacă ești un pic grăbit poți cuceri liniștit, dar cu armate mai mari.

Deloc neglijate au fost activitățile flotelor. Acestea pot să patruleze într-o mare pentru a intercepta orice navă care i se pare suspectă. În cazul războaielor cu țări de peste oceane, ele fac blocaje împotriva comerțului extern sau a transportului naval intern. Tot ele asigură sprijin pentru debarcarea trupelor terestre, dar sunt în acest caz sunt vulnerabile. În caz că sunt avariate, singurul mod de a le repara este doar în porturi. Dacă nu sunt atacate pe parcurs, au șanse să devină ca noi, altfel ajung hrană



la pești. Ca și la trupele terestre, atunci când faci mai multe nave primești un amiral. Acesta nu vine cu mâna goală, ci cu cea mai puternică navă pe care o cunoști, o navă de linie, un „Advanced Ironclad” sau o periculoasă „Dreadnought”.

La cucerit ... înainte!

Desigur, tot ce ai citit mai sus ți-a deschis pofta de anexat, dar ți-a și arătat cât de complex este acest joc. Nu vă impacientați, gradele de joc sunt bine diferențiate: introductiv, ușor, normal, greu, sau aproape imposibil. Într-un joc introductiv primești civili și flotă

Soldații, perioada păcii a trecut! Ori luptați până la moarte ori aveți de-a face cu mine!



„Automobil”? Fără aerodinamică, fără dispozitive electronice, doar caroserie de lemn și transmisii prin lanțuri? Dar tancurile atunci cum vor fi?

Artileria ușoară măcelăresc de zor, spre satisfacția generalului, care stă liniștit în colțul din stânga sus.



comercială suficientă, stocuri mari, ba chiar și o fregată. Inamicii sunt foarte timizi și ai șanse foarte mari să termini jocul în 1845 sau 1855, cu alegerea ta în consiliul guvernatorilor. Pe nivelul ușor nu mai e chiar așa de simplu: nu ai mineri și fermieri, flota comercială e foarte mică. Celelalte mari puteri sunt puțin cam agresive, dar rămân ușor în urmă. Pe nivelul normal trebuie să găsești un loc pentru amplasarea capitalei, iar mostrele atelierelor meșteșugărești trebuie construite.

Dar, în afară de mult gustatele moduri de campanie și joc multiplayer, ai posibilitatea de a te antrena în tutoriale sau de a conduce imperii în perioade istorice cheie. Astfel poți ajuta Franța să-și revină după înfrângerea lui Napoleon. Sau să ridici Prusia de la o putere mărunț la un temut imperiu. Ori să participi la competiția navală dintre Anglia și Germania de dinaintea primului război mondial. Vă asigur că de puține ori vi se va spune că e un nivel ușor. În schimb cel „nigh-on impossible” apare des.

Acestea fiind spuse, vă urez tuturor să aveți un imperiu prosper, viguros și mult mai puternic decât orice imperiu de până acum.

Generalu!



Nota LEVEL

Producător: SSI

Distribuitor: Mindscape

Hardware: Pentium 166,
32 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95,
Mac OS

78

/100

Al grijă de provinciile? Atunci nu ai decât să asiguri dezvoltarea lor.

Pax Imperia: Eminent Domain

Un joc care-l face pe Master of Orion II praf... stelar

Ti s-a reproșat vreodată că „nu știi pe ce lume umblî!” sau „ai picat de pe altă planetă!”? Dacă da, și ai sânge de alien în vine, THQ înc. vrea să te simți ca acasă în acest nou produs. Oare în ce constă farmecul unui joc de strategie? Orice gamer care a ales acest gen îți va răspunde: „la început ai un

ajunge mult mai bun ca ei, și apoi să-i învingi, lucru foarte greu dacă n-ai câțiva ași în mână, adică unități mai bine antrenate și echipate.” Primul ar fi ca experiența trupelor să crească în timpul bătăliilor, așa cum se practică în Panzer General. Dar cel mai spectaculos este că, în urma dezvoltării tehnologiei, să-ți depășești dușmanii cu secole. Dacă în Civilization nivelul de dezvoltare al științei și tehnologiei stăpânite de tine era modest, în jocurile de strategie spațială acestea au explodat pur și simplu.

Pornind printre stele

Odată ce jocul mi-a fost incredințat, l-am instalat pe nerăsuflăte. Din start impresionează prezentările firmei producătoare și ale realizatorilor fundalului muzical cu un sunet care amplifică expresivitatea animației, dar partea interesantă abia urmează.

În demo, un transportor vechi este atacat de pirați. Căpitanul reușește să îi distrugă folosind un armament destul de evoluat pentru o navă așa de pătrăjoasă. După aproape un an de colindat printre stele, nava este capturată de o gaură de vierme. Deși încărcă nava de salvare, echipajul nu scapă. Un



▲ Deh, luptele nu sunt ușoare nici pentru navele urlăsoare...



▲ Una dintre cele mai temute arme.

text face rezumatul următorilor doi ani în care noua descoperire pune față în față toate speciile inteligente ale universului. Concluzionând „cutia Pandorei a fost deschisă”, ești trimis prin „worm-hole”. La capătul ei vezi sute de nave, unele dintre ele explodând. Muzică trepidantă și puțin tenebroasă. Extraterestri ce te amenință sau îți zâmbesc neîncetător. Zgăraie-nori distruși.

Și dintr-o lumină puternică apare titlul: PAX IMPERIA EMINENT DOMAIN. Deodată se face liniște. Apare un meniu care îți oferă șansa unui joc multiplayer. Prefer totuși unul simplu. Aleg un extra-



„Paisajul cosmic” este foarte bine realizat, planetele având culori apropiate de cele reale.

domeniu (n.r. atenție la titlu!) foarte mic, aproape inexistent. Apoi totul devine o întrecere de a deveni cât mai bine dezvoltat, cât mai puternic, într-o competiție în care toți au pornit de pe picior de egalitate. Sarcina ta este de a



▲ Misiunile de bombardare din spațiu au fost întotdeauna mai ușoare.

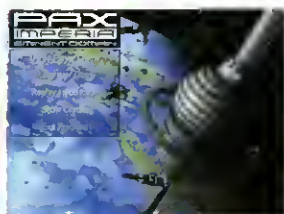
▲ Nu toate planetele au cerul albastru... altele nici n-avut ospitaliere.

terestru despre care se spune că are talent în cercetare și construcții. Curios, mă uit la „design”. Mi-a fost greu să mă hotărâsc ce abilități să aibă rasa mea. Să fie prezicătoare? Să trăiască oriunde, chiar și în vid? Sau la orice temperatură? Să se descurce mai bine cu banii sau să se înmulțească mai repede? După ce am stat un sfert de oră să mă hotărâsc a urmat algerea



steagului și a navelor. Săcagul e mai mult un simbol decât un stindard. Navele sunt desenate pentru toate gusturile, de la cele cu forme rotunde sau pătrate până la cele sub formă de gândaci sau insecte uriașe.

Pe tot parcursul jocului, muzica este în ton cu feeling-ul acțiunii. Rareori e întreruptă de o voce feminină ce anunță calm ce s-a mai descoperit sau construit. Mesajul apare undeva în partea de sus a ecranului, și durează până la apariția altuia. Când am de făcut lucruri ce necesită mai mult timp



Ca la fiecare început de joc avem mai multe posibilități de setare.

de gândire reglez ca acțiunea jocului să curgă mai încet. După care o setez iarăși mai repede...

După ce mi-am făcut o flotă puternică m-am dus la bătaie. O muzică trepidantă a luat locul celei relaxante. După un scurt mesaj „All crews to battlestations” am intrat în miezul problemei. Harta bătăliei avea ca fundal vechiul simbol al piraților, un eraniu peste două oase încrucișate. La nici un alt joc din aceeași gamă n-am văzut așa de multe opțiuni folosite. Astfel, poți alinia flota în linii orizontale, oblice sau verticale, pentru a lovi adversarul cu cât mai multe nave deodată.

Deoarece în față se pun cele mai multe arme, poți să întorești această parte spre inamicul care te deranjează. Navele mai sensibile pot fi escortate. Fighterii au opțiuni speciale, ca de pildă să protejeze o parte a flotei sau să fie rechemaji, de pildă pentru reparații. Pentru a scăpa de grija lor (nu neapărat pierzându-i) selectezi modul „autolaunch”, și portavionul îi va folosi cât mai bine.

Pentru că a cărmi o națiune din viitor e greu (miniștrii României de azi spun că nici acum nu e ușor).

Cum se conduce un imperiu stelar

Cel mai important lucru demn de a fi remarcat sunt meniurile. De fapt nu sunt meniuri propriu-zise, ci liste pe care le ordonezi după ce atribui și se pare mai important.

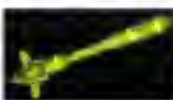
În principal sunt patru domenii de supravegheat. Cel mai important este controlul flotei stelare. Aceasta are două ramuri: navele gata construite sau cele aflate în producție. Pe flotele existente poți să le ordonezi după nume, număr de nave și forța de atac. Navele se unesc simplu, cu clic dreapta. Când vrei să le inspecțezi separat, o listă alăturată dă explicații despre fiecare: tip, putere, experiența echipajului, și care este starea ci.

Lista șantierei este ordonată după nume, starea navei, tipul navei aflată în construcție sau cât a fost construit din aceasta.

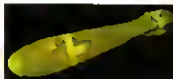
Domeniul meu favorit este cercetarea. De ce? Pentru că aici se găsesse toate minunățiile ce-mi fac imperiul mai sănătos și, de ce nu,



▲ Fighter ca fighter, dar ce blindaj tare curlos mai are!



▲ Orachetă subțirică...



▲ ...și o urmașă de-a ei.

▶ Racheta asta e cam subțire, dar cercetez una mai „solidă”



▲ Nu e o simplă țevă, dar sunt tunuri mult mai bune ca ei.

◀ Etaj cu etaj planeta mea a construit acești zgârie-nori până-n vârful monitorului

mai frumos. Dar am și de așteptat o groază de timp. Primul subdomeniu ar fi cel al armamentului, nu-i așa? Acesta conține patru genuri: energetice (de tip lasere) - EW, proiectile (tunuri, în limbaj popular) - PW, bombe pentru colonii - PB și bineînțeles rachete - LRM, XRM. Modelele de la început au putere de foc, rază de acțiune și precizie mică. Cu trecerea timpului apar modele mai dezvoltate, care îmi dau fiori numai cum le văd (mă liniștesc repede, doar eu le folosesc



primul, nu?). Astfel, dacă primele rachete (LRM) se încarcă foarte greu și sunt cam subțiri, modelele evoluate (XRM) lovesc de la distanțe extrem de mari, și sunt mai mari în diametru decât în lungime.

La subdomeniul scuturi avem genuri ce se repară automat sau ecrane energetice. La primul tip, modelele refac carena navei cu capacitate ce nu depinde de grosimea blindajului (reconstruiesc ship hull-ul). Dezvoltarea lor conduce la capacități mai mari de reparare în perioade mult mai dese. Ecranele magnetice reduc un anumit procent din loviturile primite, cu excepția rachetelor. Nu vă speriați,



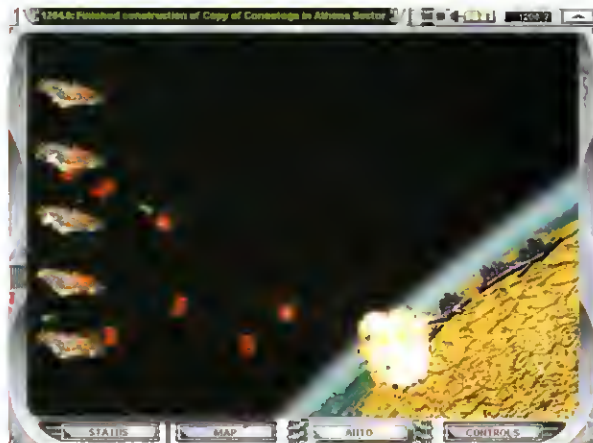
cel mai slab absoarbe „dour” 45%. Așadar e invers ca în Orion, unde scuturile scădeau din focul adversarului o anumită valoare iar dispozitivele speciale reparau procentele.

Alte accesorii importante se descoperă la domeniul numit simplu ship. Aici dezvoltă sisteme de contramăsuri pentru rachete, sisteme de urmărire și ochire și bineînțeles motoare stelare. Ultimele sunt de două feluri: pentru deplasări interplanetare și pentru manevrele din timpul bătăliei. Ca treaba să fie puțin complicată acestea deservește câteva clase de nave, iar unele modele oferă bonusuri de apărare, dar au viteze mai mici.



Dacă transportoare n-er fi, Imperiul nu s-ar mai clădi și jocul ar avea de suferit. Așa că e bine ca de început să-ți stabilești bine strategia și să-ți ai de făcut.

Pentru colonii descoperi o mulțime de clădiri, fiecare dintre acestea folosind pentru a crește populația sau a mări capacitățile de construcție, cercetare sau spionaj.



Subdomeniile spațiale și alte tips-uri

Nu lipsit de importanță este subdomeniul spațial. Aici se proiectează fighters ce vor dota portavioanele (portnavele sau portspațialele sună cam ciudat, de aceea folosesc termenul acesta învechit). Aici, creatorii jocului au dat dovadă de multă fantezie, vânătorii fiind foarte numeroși chiar și pentru cele trei clase: ușori, medii, grei. Pe lângă aceștia mai sunt structuri orbitale pentru apărare planete. De pildă avem lansatoare de rachete, stații de luptă ce lovesc cu armă non-rachetă, și bază de vânători. Toate dispun de ultimul echipament cercetat. Se mai pot descoperi o mulțime de mine, de la cele care explodează numai dacă sunt lovite, până la cele invizibile sau care simt prezența inamicilor.

▲ Pe aici ieșeau fighters din portavion. Până acum...



▲ Intelligenți și războinici? Sunteți pe gustul meu!



▲ De la primele modele armele PW au aluri agresive

▲ Ușoară mislune de bombardament, după una grea cu alte culrasate.

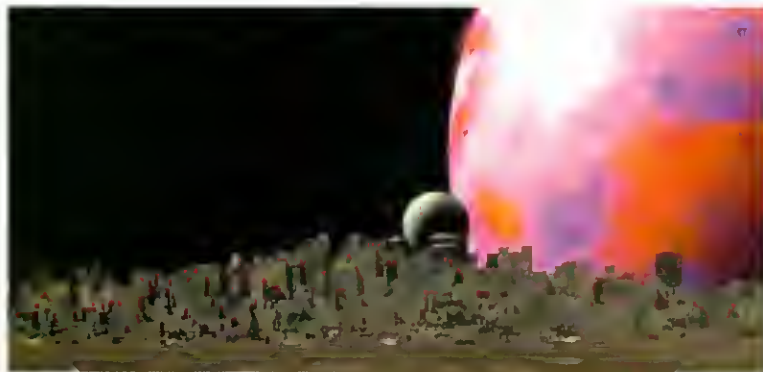
Pentru a nu trimite flote neexperimentate în luptă există posibilitatea de a le antrena în academii orbitale. Bineînțeles, acestea nu există fără șantier spațial, care evoluează de la simple schele la uriașe uzine-satelit. Tot în subdomeniul spațial se descoperă sistemele speciale ale navelor, în general cele de reparat sau de dominat.

Un domeniu important îl reprezintă afacerile externe. Relațiile cu alte imperii pot fi doar de război, neutralitate sau alianță.

Deși sunt puține, ele oferă multe posibilități. Astfel cu un aliat se poate face un troc care poate cuprinde planete, nave, tehnologie, informații despre siste-

mele descoperite și, în ultimă instanță, bani. Pentru inamici sunt și mai multe opțiuni: să furi nave, tehnologii sau informații despre planetele inamicului. Dacă și se par nesemnificative, dar totuși te deranjează, atunci a sabota nave și planete îți va fi cea mai folosită opțiune. Pentru dușmanii pe care nu vrei să-i distrugi rapid există posibilitatea de a-i racola miniștrii sau guvernanții planetelor. În cazul că nici aceștia nu-ți plac, poți să plănuiești asasinarea sau răzvrătirea lor. Unele misiuni de spionaj pot reuși, altele nu, așa că e bine să salvezi cu puțin înainte de terminarea misiunii respective.

Niciodată nu strică să vezi ce se mai întâmplă prin propriul imperiu. În domeniul politicii inter-



ne vezi toate planetele descoperite. Diverse butoane introduc sau scot din lista planetelor pe acelea colonizate sau nu, pe cele bune, normale sau cu condiții dificile de locuit.

Lumile întâlnite în Pax Imperia

În Pax Imperia, un sistem solar conține maxim șapte planete și este legat prin găuri de vierme cu maxim patru alte sisteme. Cum nu se poate merge decât în sistemul alăturat celui colonizat, rezultă că cele mai expuse planete sunt cele de la frontieră. Și cum pe acestea abia s-a aterizat, ele sunt cele mai vulnerabile.

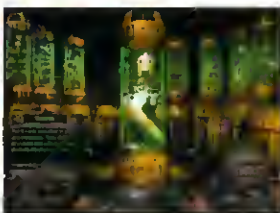


Nu pare prea prietenos allenu' ăsta.

Potențiale surse de putere, planetele nelocuite diferă unele de altele prin cât de repede se pot înmulți colonizatorii săi și cât de mulți poate avea. Odată ce transportorul spațial și-a făcut datoria, apar alte cifre care arată capacitatea de producție, cercetare și spionaj, precum și banii obținuți din urma comerțului. Pentru că jocul este real-time ar fi enervant

să cauți fiecare planetă pentru a-i spune ce să construiască atunci când ai cu zecile. Foare inspirați, creatorii jocului au făcut mai multe liste cu ordinea de construcție. Acestea, numite „proiecte”, dau posibilitatea dezvoltării rapide sau urmăresc în mod special populația, finanțele, spionajul ori capacitatea de construcție. Dacă ai idei interesante, poți să-ți faci propria listă de construcții. Pentru a-ți ajuta planetele, poți să le dai o parte din banii colectați.

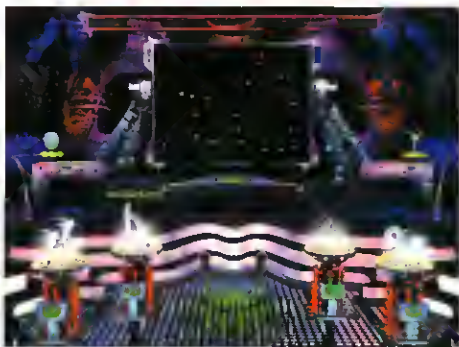
Alte meniuri ce se întâlnesc mai rar sunt cele pentru vizualizarea suprafeței planetei și cel pentru proiectarea unor noi tipuri de navă. Odată cu descoperirea noilor tipuri de arme poți să-ți construiești flote mai puternice sau să le upgradezi pe cele vechi. Pax Imperia oferă șase tipuri: transportor de coloniști, cercetaș, distrugător, crucișător, cuirasat și portavion. Interesant este că armele se pun numai în cele patru părți și că dacă ești nehotărât, odată apăsat butonul „auto” calculatorul echipează cum crede el mai bine.



Oare cum îl se numesc planetele lor, șerpării?



Dacă definiția megalopolisului este cam modestă, poza aceasta în orice caz nu.



Nu este nici o hartă la televizor, este propriul tău Imperiu schematizat.



Lansator de rachete? Nu, dispozitiv special.

Aspecte răătăcite în „găuri negre”

Cu toate lucrurile bune spuse mai sus, Pax Imperia are și câteva neajunsuri. Cel mai important este lipsa unui transport de coloniști de pe o planetă plină pe una care de-abia a fost preluată. E păcat, deoarece prima gemă de locuitori, în timp ce a doua are mare nevoie de ei. Legată de aceasta e lipsa unei ocupări a planetelor inamicilor. Nu le mai poți prelua cu industrie, trebuie să o distrugi complet și să o colonizezi de la zero, și dai de neccazul mai înainte amintit.

În altă ordine de idei, în bătălii flotele nu prea se descurcă singure să se miște unele printre altele, lucru enervant când din zeci de nave doar câteva sunt în linia întâi.

Oricum, aceste lipsuri nu înecetinesc prea mult ascensiunea propriului tău imperiu. Totul este să-ți pui în valoare calitățile de strateg militar și economic.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: THQ Inc.

Distribuitor: THQ Inc.

Hardware: Pentium 75,
16 MB RAM;
2 x CD Rom

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: Win 95

85

/100

Constructor

Deși acest joc vă oferă șansa de afirmare pe plan economic, și dreptul de viață și de chirie asupra personajelor, va trebui să știți ceva despre gestionarea banilor și luptele de stradă. Sunteți în stare?



Străzi, doi sau mai mulți concurenți, o primărie și chiriași reprezintă lumea în care aveți ocazia să vă faceți un renume și să învingeți concurența din toate punctele de vedere: al banilor, al chiriilor și al clădirilor pe care le veți construi.



O lume pustie, la început, pe care aveți puterea să o transformați după buul plac.

În funcție de priceperea voastră și de nivelul de dificultate la care vreți să jucați dispui de 5 cadre: câmpic, orașel, malul unui râu, mediu urban dezvoltat și junglă. Pe lângă jocul propriu-zis, de construit, nelimitat din punct de vedere al timpului (numit: Build, build, build...) puteți opta pentru unul din cele 4 scenarii rămase:

Financial Conquest - subpreluarea timpului (40 de ani) jucătorul trebuie să depășească „modesta” sumă de 1.000.000 dolari.

Ego Mania - în acest scenariu trebuie să construiți toate structurile posibile pe care le oferă jocul, culminând cu o piramidă ridicată în memoria voastră.

World Domination - de această dată va trebui să aveți pe fiecare parcelă de pământ cel puțin o clădire.

Utopian State - acest scenariu vă pune în fața celei mai grele

provocări ale jocului și anume să aduceți coeficientul de fericire al tuturor chirișilor la 90%.

What's in the game

Pentru a putea construi case cât mai moderne aveți nevoie de resurse, materii prime și... voință. Fabricile de care le puteți folosi variază în funcție de materialele de construcție pe care vi le oferă. Astfel aveți la dispoziție pentru început o fabrică de cherestea apoi una de ciment, de cărămizi, ajungând în final la fabrica de oțel. Pe lângă acestea mai aveți la dispoziție și o fabrică de îmbunătățiri casnice și pentru grădină.

Clădirile locuibile sunt și ele de mai multe feluri, începând cu cele primitive și terminând cu cele moderne. Pe lângă acestea, dispuneți de clădirile indispensabile fiecărui oraș și anume o școală, sediul poliției, spitalul și închisoarea. Fiecare dintre aceste clădiri are un rol important în viața cetățenilor. De exemplu, poliția vă va apăra de maniaci, hippioți și alte personaje negative, iar spitalul îi



◀ Da, da... cel doi sunt chiriașii care vă vor îmbogăți sau... sărăciți!

▶ Acest gen de mesaje sunt prezente peste tot contribuind la umorul jocului.

▼ Clovnul de față se va juca prin casele dumneavoastră dacă nu este oprit la timp, iar fantomele nu-l prea suportă.

va îngriji pe muncitorii care au avut de suferit de pe urma luptelor cu muncitorii adversi. Privirea acestor lupte de stradă constituie un adevărat deliciu multumită muncitorilor care vor trage cu ajutorul cuicilor unii în ceilalți (sună familiar?). Fiecare personaj negativ își are „bârlogul” său, care trebuie bine îngrijit și reparat ca orice altă clădire (poate chiar mai des, în definitiv maniacii tot maniaci rămân, iar bețivii tot bețivi și se vor întrece în vandalizarea propriilor locuințe). Dacă nu răspundeți cererilor de reparații în timp util, casele vor fi invadate de noi personaje, care vor apărea și pe



străzile relativ liniștite ale orașului; gândacii. O altă consecință la fel de neplăcută este focul care va izbucni pe neașteptate în clădiri și în cele din urmă acestea vor exploda afectând zonele învecinate.

Casele pot fi modernizate pentru a spori coeficientul de fericire al locatarilor. Fiecare upgrade făcut la bucătărie, baie, dormitor sau sufragerie îți poate aduce avantaje. Spre exemplu, o îmbunătățire la dormitor îi va face pe chiriași să aibă mai mulți copii (no comments), iar o sufragerie modernă îi va face să uite de neccazurile de zi cu zi și nu se vor mai plânge.



Upgrade-urile sunt însoțite de alte produse, pe care chiriașul le ridică personal de la fabrică: printre acestea se numără PC-uri, geamuri izolante, capcane de șoareci și multe altele.

Trebuie amintit că fiecare clădire în parte, fiecare cameră și fiecare produs sunt prezentate sub forma unui mic film 3D bine realizat cu un fond sonor potrivit.

Cine locuiește aici...

Personajele sunt multe ... foarte multe, dar fiecare are rolul său bine definit în joc și în societatea din care face parte. Cel mai important e simplul muncitor pe care îl supui la toate corvoadele, de la construirea caselor la munca din fabrică (slavă Domnului că nu cer mări de salariu și nu fac grevă). La fel de important este și maistrul (Foreman) care conduce o echipă formată din maximum 5 muncitori. Cu ajutorul acestui personaj poți intra în posesia clădirilor inamicului sau te poate scăpa de clădirile inutile prin dinamitarea lor. Reparatoul (Repairman) se îndeletnicește cu remedierea tuturor defecțiunilor care pot apărea în clădirile tale.

Pentru a face față concurenței, pe lângă mijloacele oneste de care dispui vă mai puteți folosi și de mijloace mai puțin ortodoxe. Pentru punerea lor în aplicare puteți face apel la diferite personaje negative. Printre acestea se numără hoții care la nevoie pot fura materiale din fabricile și casele adversarului, iar pentru acțiunile cele mai violente puteți folosi gangsteri, hipioți „ecologiști” (care vor protesta în fața unei fabrici pe motive de poluare), bețivi, diferiți demenți, clovni și chiar fantome sau scheleți ce bântuie casele adverse terorizându-i pe chiriași. Aceștia din urmă, pe lângă profitul în bani pe care vi-l pot aduce, vă furnizează (asta în funcție de nivelul lor în societate) resursele umane necesare, prin copii pe care îi fac, care odată crescând devin muncitori și polițiști.

Chiriașii se împart în 5 categorii sociale, de la mic la mare. Cei de nivelul unu sunt cei mai puțin pretențioși și cei mai „needucați”. Odată cu creșterea nivelului sporesc și cerințele de confort ale acestora.

Casele sunt împărțite și ele în același mod pe cinci nivele de confort. Deci într-o casă de nivelul 1 (colibă mai explicit) nu veți reuși niciodată să introduceți un chiriaș de nivelul 5 într-o clădire de nivelul 1, în schimb chiriașii de nivelul 1 se vor instala fără probleme într-o casă de nivelul 5, dar este foarte probabil ca aceștia să producă mai repede stricăciuni (așa este când unii nu se pot obișnui cu confortul).

Casele pot fi modificate începând cu upgrade-urile camerelor până la design-ul gardurilor. Chiriașii mai pretențioși vor cere chiar instalarea de diferite accesorii pentru grădini (șezlonguri, mici sere cu flori și altele), care sunt aduse (curioși!) de poștaş. În joc sunt și personaje neutre, cel amintit mai sus, poștaşul, și muncitorii primăriei care se ocupă cu amenajarea străzilor. Din această lume nu putea lipsi banca care în unele momente îți poate fi de un real ajutor, făcând abstracție de scopul fiecărui bancher - profitul propriu cât mai mare posibil.



▲ Grădina casei unui hipiot este un adăvârțat magazin de fiare vechi, cauciucuri reșapate și alte guanoale.



a unui gândac, acesta va răspunde prin intermediul unei mici ferestre animate, plină de umor. Fiecare cadru în care te afli are sunetele sale de fond specifice. Fiecare mediu este lucrat în cele mai mici detalii, poduri, copaci și altele întregind imaginea jocului și redând o atmosferă cât mai reală.

Privit prin prisma unui gamer înrăit care a mai avut ocazia să butoneze și prin alte jocuri ale acestui gen, din care amintesc doar Sim City și Transport Tycoon Deluxe, consider Constructor un joc ce aduce multe noutăți. Adevărul este însă că se mai putea lucra la interfața obositoare. Un alt mic dezavantaj îl constituie și frenezia jocului care la un moment dat devine agasantă (primăria îți va da tot felul de misiuni ce trebuie îndeplinite într-un anumit interval de timp, unele case trebuie reparate, chiriașul cutare more, altul vrea alt gard etc.), iar culmea culmilor este viteza serviciilor oferite de metrou. (Un muncitor ce intră într-o stație de metrou va ieși instantaneu (!) în partea opusă a orașului.)

Sergiu



Sound, cameras, action!

Acest tot unitar e completat de sunetul și filmele ce însoțesc fiecare element. În momentul selecției unui personaj din joc, chiar și

▲ Fantome, zombies, hipioți cu toții contribuind pe deplin la farmecul jocului ... atât timp cât nu sunt ai adversarului.

Nota LEVEL

Producător: System 3

Distribuitor: Acclaim

Hardware: 486DX2, 35MB HDD
8 MB RAM;

Placă 3D: Nu

Multiplayer: Da

Platformă: MS-DOS

Win 95

86 / 100

Myth: The Fallen Lords

Strategie real-time în 3D: Myth a revoluționat nu de mult lumea jocurilor pe calculator implementând un nou gen de strategie. Toată acțiunea se bazează exclusiv pe capacitățile gamer-ului de a analiza rapid situațiile și de a folosi o strategie cât mai eficientă.

Bungie, producătorul acestui joc și-a îndreptat atenția nu numai asupra graficii, ci și asupra modului de joc efectiv. Față de Warcraft sau Red Alert, unde trebuia mai întâi să contruiești clădiri și să aduni minerale sau aur, în Myth trebuie pur și simplu să-ți ici armata și să începi imediat războiul. Am îndrăzneala să spun că Myth înseamnă pentru lumea strategiilor ce a însemnat DOOM-ul pentru 1st person-uri. Folosind din plin facilitățile 3D-ului, lumea Myth-ului a fost extraordinar de complex realizată. Umbre real-time, reflexia apelor, diferite condiții atmosferice, case, pomi și obiecte reprezentate atât de bine, încât ai putea jura că totul face parte dintr-un film 3D de desene animate. Nu de puține ori te trec



fiorii când auzi ultimul strigăt al inamicilor sau al războinicilor tăi. Ce să mai vorbim de faptul că simți așa o satisfacție când auzi uralele de victorie ale războinicilor tăi. Nu lipsesc bineînțeles zornăitul armelor care lovesc, parcază și seacă. După decimarea unui inamic, în locul respectiv rămâne o baltă de sânge precum și numeroase bucăți de carne și alte măruntaie. Zgomotul exploziilor și suierul săgeților care zboară și își ating ținta... nu a fost uitat nimic. Lipsesc însă poate trîlul unor păsărele, o melodie de fundal sau măcar vuietul vântului, unde e cazul. Bineînțeles, ca totul să fie și mai interesant, unitățile se pot ascunde în spatele unor case sau obstacole pentru a-și aștepta dușmanul și a-l surprinde după aceea într-o ambuscadă. Acest

◀ Întotdeauna trebuie ocupate mai întâi punctele strategice. În cazul acesta cel mai înalt punct al câmpului de luptă este acest pod. Un loc ideal pentru arcașii



▲ Unul din desenele realizate de către firma canadiană care a lucrat și la filmul de desene animate Space Jam.

◀ Toate unitățile sunt gata de luptă! Să înaintăm în mijlocul dușmanilor.

► În imaginea alăturată puteți vedea rețeaua de wireframe-uri cu care a fost realizată această zonă.



aspect nu trebuie să-l uitați niciodată, este foarte important.

Lupta dintre bine și rău

Acum mult timp în urmă, pe când lumea folosea din plin magia, artefactele și puterea spirituală, o cometă a apărut pe cerul din Nord. Aceasta a zămislit creaturi care slujeau Răului învâluit într-o mantie neagră aducătoare de moarte. Nu pentru a cuceri lumea s-au coborât acești monștri, ci pentru a distruge, pentru a fi stăpâni morții subite și a lumii acestora. Timp de 17 ani s-au născut și au murit eroi. Numele acestora nu va fi dat niciodată uitării. Acum a venit timpul tău și e vremea să fi erou și să eliberezi lumea de necaz. Rolul tău este de a comanda armata Binelui, The Forces of Light, împotriva armatei Răului, The Fallen Lords. Campania este alcătuită din 25 de misiuni în care te lupți cu bestii și asupritorii din armata Răului. În unele scenarii și se cere să îndeplinești anumite sarcini, de exemplu de escortare a unui anumit personaj.



Unitățile și abilitățile acestora

Armata Luminii Warriors

Aceștia trebuie folosiți mai ales pentru a combate trupele inamice bine antrenate și puternice. Atunci când trupele acestora au fost decimate de către Fallen Lords, supraviețuitorii au reunit sub comanda ta pentru a continua lupta împotriva Răului. Altfel decât Berserk-ii neînarmați, aceștia sunt dotați cu scuturi și săbii. Abilitatea acestora permite stoarea proiectilelor lansate de Souless.

Journeyman (Herons)

Nu vă lăsați înșelați de aparențe! Aceștia sunt destul de ușor de distrus, însă puterea lor adevărată constă în capacitatea de a înșănătoși unitățile slăbite. De asemenea aceștia sunt deosebit de utili.

Fir'Boig

Acest tip de arcași sunt relativ fragili. Astfel, aceștia trebuie să atace mereu într-un grup cât mai numeros. Nu sunt capabili de a purta lupte corp la corp, ci doar de la distanță trăgând săgeți. Un grup de arcași bine plasat poate face în scurt timp adevărate ravagii printre trupele inamice.

Berserks (Baer Serce)

Probabil cele mai puternice unități de care dispui. Uriași, neînfricați și fără a purta scuturi, singurul lor scop este de a distruge orice inamic și de a-l transforma în mui și nui de bucățele. Viteza lor pe câmpul de luptă este incredibil de mare și, oricât de obosiți ar fi, sunt întotdeauna pregătiți să anihileze orice obstacol care-i așteaptă. Zece Berserks pot distruge aproape tot ce iese din cale! Și adesea fac.

Dwarves

Ca și arcașii, aceștia trebuie să acționeze mai ales de la distanță - și preferabil de pe zone mai înalte. Ei lansează cocktail-uri Molotov și pot lăsa din loc în loc mici surprize pentru inamici. Este o adevărată plăcere să vezi cum explodează inamicii în bucățele. Ideal este ca aceste mici grenade să fie aruncate în mijlocul trupelor inamice. Pot distruge astfel mai mulți dușmani decodată.



Armata Întunericului Thrall (Children of Bahl'al)

Sunt cei mai numeroși în armata inamică. Seamănăru schelete ambulante care se mișcă destul de lent pe câmpul de luptă. De asemenea sunt și cei mai puțin inteligenți. Inevitabil, din cauza slăbiciunilor, Fallen Lords-i au dotat cu topoare. Chiar dacă sunt lenți și peoști, ei pot provoca adesea o grămadă de strecăciuni în rândul unităților tale. O unitate mare de Thrall-i constituie un adevărat motiv de îngrijorare.

Trow

De statură masivă și ciudați ca înfățișare, aceștia nu au prea mare nevoie de a ataca strategic. Se mișcă încet și parcă de-abia așteaptă ca vreunitate de a ta să ajungă-n apropierea lor. La un moment dat, ei explodează ca o bombă și distrug orice vietate care se află pe o rază de câțiva metri buni. Aveți grijă, aceștia trebuie atacați și distruși de la distanță, de preferință cu săgeți sau cocktail-uri.

Myrmidons (The Kithless)

Sunt dotați în special cu săbii de care e bine să te ferești. Atacă mai ales în grup și au o înfățișare ce aduce cu vârcolacii. S-au antrenat ani și ani de-a rândul și au devenit pe parcurs foarte feroce. Au o plăcere nebună de a sfărâma capetele trupelor tale.

Ghols

Ghol-i sunt o casă de bestii rapide și au plăcerea de a omorî folosindu-și colții imenși. Adesea dwaver-i îi săi își găsească moartea în mâinile acestor animale sângeroase. În plus, ei dispun de abilitatea de a colecta de la dwaver-i săi morți micile bombe, pentru a le arunca mai apoi în momentul în care nu este nimeni atent. Sunt rapizi și de tenaci. Un grup de războinici trebuie să fie mereu atent la aceste creaturi ciudate.

Souless (Hollow Men)

De-abia trăindu-se pe câmpul de luptă. Luptătorii fără Sufler preferă să atace de la o distanță mică și sunt în stare să nimească în foarte scurt timp toate trupele tale. De aceea, trebuie distruși de la distanță, de preferință cu dwaver-i. Adesea fug atunci când se apropie o unitate de războinici. N-are rost să-i fugăriți. În plus, aceștia au permanent grijă să atace din spate pe la spate.



Secvență dintr-un film! Acestea se pot viziona între diferitele mialuni.



În Myth inamicii folosesc din plin avantajele oferite de diferitele tipuri de teren.



Pe zăpadă și viscol luptele se dau ceva mai greu. Arcașii nu mai au precizia lor înaintarea este mult îngreunată.

După ce personajele au fost desenate cu creionul au fost colorate și digitalizate.





◀ Totul a fost extraordinar de bine realizat. Priviți ce bine reprezentate sunt casele și războinicii.

stinge focurile. Și aici mă refer în special la proiectilele lansate de dwarvers. Dacă ești prins într-o furtună de zăpadă, vei vedea cum rafalele de vânt schimbă cursul săgeților trase de arcași.

▶ Adesea singura soluție este să ataciți masiv. Strategia are un rol secundar în cadrul unor secvențe ca aceasta.



▲ Ce bine se văd locurile unde s-au desfășurat bătăliile. Aceste zone sunt ușor de recunoscut după sângele care este împrăștiat peste tot.

Partea tehnică a Myth-ului

Nici un joc cu o poveste bazată pe elemente fantastice nu este complet fără magie, artefacte, arme vrăjite și eroi. Nici Myth-ul nu face excepție. Designerii au depășit banalitatea aducând în joc cele mai interesante obiecte din mitologie, combinându-le în plus cu idei proprii. Interfața Myth-ului este extrem de puternică. De aceea, cei care vor învăța să se folosească de complexitatea aces-

▶ Cei mai agili luptători înamici sunt cei numiți Soulless (adică celfără de suflet). Se mișcă rapid și lovesc destul de precis.



tea vor avea un mare avantaj în fața celor care de-abia au făcut cunoștință cu jocul. Spun acest lucru deoarece, chiar dacă nu există un editor de hărți, prin opțiunea multiplayer se pot uni mai mulți gameri pentru a-și încerca puterile. Bineînțeles că va câștiga cel care controlează fiecare bucățică a Myth-ului. Cel mai ușor vă puteți găsi parteneri de joc prin Internet la adresa firmei (<http://www.bungie.com>) și mai departe la battle.net. Doritorii vor găsi aici scenarii clasice ca „King Hill” sau „Capture the Flag”, dar și unele noi ca „Assassin” și „Steal the Bacon”.

Ca orice firmă care se respectă și care ține mult ca un produs să aibă o poveste reușită, Bungie a investit enorm de mulți bani pentru a realiza un cover story, animații și filme de calitate superioară. Colaborând cu firma canadiană Canuck Creations, care se ocupă numai de animații computerizate, Bungie a realizat story board-uri pentru fiecare film în parte. Canuck Creations sunt și cei care au lucrat la filmul de desene animate Space Jam. Preluând story-boardurile de Bungie, firma canadiană le-a transformat în animații. Acest lucru a implicat mii de desene albe-negru realizate cu creionul. După ce animațiile au ajuns în forma finală au fost colorate și date mai departe sub formă de frame computerizate. Importate în Adobe Premier au fost realizate mai apoi filme Quicktime. După aceea au

urmat efectele sonore și lucrurile care țin de finisare. Odată ajunse în forma finală filmele au fost convertite în fișiere AVI care sunt rulate cu smackcr-ul. Acesta din urmă este un mic program API care rulează fișierele video.



Înamicii nu mai au nici o șansă! Victoria este sigură. În imagine puteți observa fulgerale lansate de un războinic de-al meu.

Este impresionant efortul depus de această firmă de a realiza un produs de calitate. Myth: The Fallen Lords a fost atent studiat de către mai mulți gameri de la noi din redacție și nu numai, și cu toții am ajuns la aceeași concluzie: se poate realiza și altceva în afară de clone C&C. Pentru mulți Myth-ul a însemnat o nouă eră a jocurilor strategice real-time.

Mr. President, Rusu Ionuț

Nota LEVEL	
Producător:	Bungie Software Inc.
Distribuitor:	Bungie Software Inc.
Hardware:	Pentium 166,
	32 MB RAM;
	Placă 3D: Da
	Multiplayer: Da
	Platformă: Win 95
95	/100

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

Székesfehérvár Aszalvölgyi út 7.

Hungary

10 YEARS



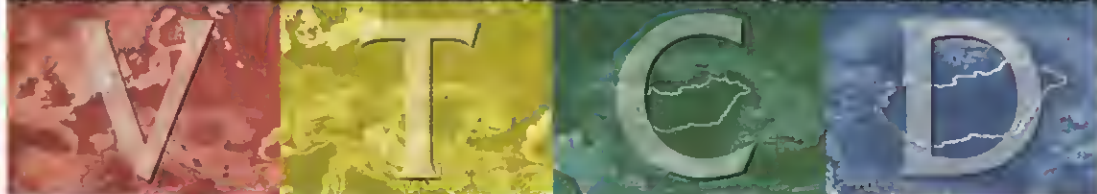
IN THE CD INDUSTRY...

**COMPACT DISC
COMPACT TECHNOLOGY
COMPACT SERVICE**

/// VIDEOTON

Tel: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
☐ Székesfehérvár POB: 175,
H-2001 Hungary

Come and visit our homepage at: <http://www.vtcd.hu>





CHEAT CODES

Apache Longbow

Introduceți numele dumneavoastră ca fiind „Monty Barrymore”. Astfel, în timpul jocului veți fi invulnerabili și veți putea folosi armele „adevărate”.

Blood

Pentru a putea introduce aceste coduri apăsați în timpul jocului tasta [T].

RATE - Afixează rata framelor

MPKFA - Invincibilitate

I WANNA BELIKE KEVIN

- Invincibilitate

VOORHEES - Invincibilitate

CAPINMYASS - Invincibilitate

NOCAPINMYASS - Dezactivează invincibilitatea

BUNZ - Arme + muniție

HONGKONG - Arme + muniție

IDAHO - Arme + muniție

LARACROFT - Arme + muniție

MONTANA - Item-uri, arme,

muniție

EDMARK - Sinucidere

KEVORKIAN - Sinucidere

JOJO - Weird view

MC GEE - Burn!

KRUEGER - Burn!

GRISWOLD - Armură maximă

FUNKY SHOES - Sare mai sus

KEYMASTER - Dătoate cheile

SATCHEL - Toate item-urile

ONERING - Invizibilitate

CALGON - Level warp

MARIO - Level warp

SPIELBERG - Level warp +

Demo Recording

COUSTEAU - Sănătate maximă

SPORK - Sănătate maximă

STERNO - ?

FORKBROISSARD - Wimpy

mode

EVA GALLI - Clipping

GOONIES - Hărți

Darklight Conflict

În timpul jocului țineți apăsată tasta [TAB] și apăsați apoi tasta [Page Up]. După aceea apăsați tasta [P]. În partea de jos a ecranului va apărea apoi mesajul „cheat enabled.”

Acest cheat vă va face indestructibil. Acest cod nu vă va ajuta în cadrul unor misiuni ca War Drum, dar cel puțin vă va fi de folos în situații de luptă critice.

Dark Earth

Apăsați [P] pentru a pauza jocul, după aceea introduceți codul și apăsați în final [Enter]. Pentru a activa celelalte coduri trebuie să introduceți mai întâi Easy Mode.

Fortytwo Easy Mode (activează celelalte coduri și cheat-uri)

dwarf Small character

baffe Big hands

bigfoot Big feet

bighead Big head

normal Normal character

Ctrl-D - Reușește viața lui Arkhan.

D - Scade viața oponentului la 1

Frogger

Folosirea codurilor:

1. Apăsați tasta de pauză în modul single player

2. Tastați fiecare cod încet și cu spațiile corespunzătoare (fără ghilimele)

3. În partea de jos a ecranului va apărea afișat un mesaj care vă va spune ce cheat a fost introdus.

4. După ce ați tastat codurile apăsați [Esc] pentru a ieși din orice nivel în care sunteți.

Vieți infinite: „NO MORE ROAD SPLATS”

Toate zonele deschise: „SHOW ME MORE ZONES PLEASE”

Toate nivelele deschise: „WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME”

G-POLICE

Tastați în meniul principal următoarele:

WOOWOO - Havoc Sirens

SUPACAM - Enemy Fall Cam

BENHILL - mașinile lui Benny

Hill

PANTALON - Toate misiunile

secrete (în meniul Training)

DOOBIES - Scuturi infinite

MRTICKY - Arme infinite

Cheat-uri de nivel:

1. MADGAV

2. DOLMAN

3. SONAGAV

4. ACEDUF

5. JOJOGUN

6. WENSKI

7. SAEGGY

8. MAZMAN

9. DAZMAN

10. DELUCS

11. ANDOOOO

12. KIMBCHS

13. ANDYMAC

14. YERMAN

15. OLLIEB

16. THEYOLK

17. TONYMASH

18. ANDYCROW

19. BIONIC

20. TSLATER

21. IAINTHOD

22. JONRITZ

23. CLAIREC

24. STEVEBOT

25. ANGUSF

26. EUANLEC

27. EDFIRE

28. STUBOMB

29. THONBOY

30. JIMMAC

31. PUGGER

32. ROSSCO

33. CAKEBOY

34. NIKNAK

35. SAGLORD

Grand Theft Auto

Introduceți „itsgallus” ca fiind numele dvs. și veți obține toate nivelele.

I-WAR

În fereastra „player history” tastați [darkgoat]. Astfel vor fi activate următoarele cheat-uri:

În fereastra „player history”:

[Left-Shift] + [Backspace] -

Adaugă misiunea selectată la istoria jucătorului

[Left-Shift] + [0] - Adaugă

toate misiunile

În timpul jocului:

[Left-Shift] + [8] - jump to

vicinity of target

[Left-Shift] + [9] - match ve-

locity with target

[Left-Shift] + [0] - explodează

vaporul țintă

[Left-Shift] + [i] - face gameul

invulnerabil.

[Left-Shift] + [w] - victorie

Jurassic War

Apăsați [ENTER] în timpul jocului. Va apărea un prompt de

mesaje în care introduceți următoarea comandă:

FOOD = 50,000 food

Acum aveți suficient de multă mâncare pentru a putea construi un adevărat oraș.

Myth

Pentru a avea posibilitatea de a selecta orice misiune Țineți apăsați tasta [Space] în timp ce selectați din meniul principal opțiunea „New Game”.

NHL 98

MANTIS - Alungește picioarele, mâinile și gâturile jucătorilor

NHLKIDS - Transformă mărirea jucătorilor

HOMEGOAL - Acordă un gol echipei gazdă

AWAYGOAL - Acordă un gol echipei oaspete

PENALTY - Provoacă un penalty

INJURY - Provoacă un fault

ZAMBO - Pune zamboni-ul pe gheață

VICTORY - Pomește focurile de artificii

FLASH - Blitzuri din tribună

SPOTS - Activează spoturile publicitare dinaintea jocului

EAEAO - Vă dă echipa EA Blades

Seven Kingdoms

Porniți orice joc și tastați !!!@#@###

Va apărea o fereastră de dialog în care va scrie „Cheat Mode Enabled”

Apăsați acum următoarele taste pentru a obține cheat-urile de mai jos:

U - Rege imortal

T - Tehnologie avansată, invocă Greater Beings

Z - Construcție rapidă

Warcraft II

Pentru a putea folosi aceste coduri, apăsați [Enter], introduceți codul, iar la final apăsați iarăși [Enter].

Original și Expansion:

IT IS A GOOD DAY TO DIE

Invincibilitate

GLITTERING PRIZES - 10,000 aur, 5000 lemn și 5000 petrol

VALDEZ - 5000 unități de petrol

SPYCOB - 5000 unități de petrol

HATCHET - Taie toată pădurea

MAKE IT SO - Crește viteza de producție

TITLE - Aveți o mare creștere a vitezei unităților tale

NOGLUES - Dezactivează capcanele magice

SHOWPATH - Afășează toată harta

ONSCREEN - Afășează toată harta

DECK ME OUT - Upgrade la toată tehnologia

EVERY LITTLE THING SHE DOES - Toate vrăjile

UNITE THE CLANS - Victorie instantanee

YOU PITIFUL WORM - Înfrângere instantanee

NEYER A WINNER - Nu există învingător

THERE CAN BE ONLY ONE - Final

TIGER LILY - Activează cheat-urile ORC-ilor și HUMAN-ilor

HUMANx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Human mission

ORCx (Unde x este numărul misiunii) - Warp to Orc mission

FAST DEMO - Pornește demo-ul mai repede

UCLA - Afășează mesajul „Go Bruins!”

DAY - Afășează mesajul „FIEF”

NETPROF - Afășare laser

ALLOWSYNC - ???

Numai pentru Beyond the Dark Portal Expansion:

DISCO - Rulează o muzică rock îndrăcită

Worms

AABAAB - Airstrike nelimitat și toate armele

BAABAA - Dezactivează cheat-ul de mai sus

WIPEOUT 2097/XL

Introduceți în fereastra title:

RUSH - Nave ciudate

Tastați în meniul principal:

XTEAM - Activează echipa Piranha

XCLASS - Activează clasa Phantom

XTRACK - Toate track-urile

Apăsați tasta de pauză în timpul jocului și tastați:

PSYMEGA - Arme infinite

PSYPROTECT - Energie infinită

PSYTICKER - Timp infinit

PSYRAPID - Machine gun

FRAMERATE - Afășează rata framelor

Triple Play 97

- Pentru a afășa Cornfield-ul

În fereastra Stadium Select faceți următoarele combinații de taste:

Sus, Jos, Oreapta, Sus, Jos, Stânga, Sus.

- Pentru a afășa stadionul

Mystery

În fereastra Stadium Select faceți următoarele combinații de taste:

Oreapta, Stânga, Sus, Stânga, Jos, Oreapta, Stânga.

The Hive

Până în prezent nu există decât un singur cod la acest joc.

Folosii numele de **TORYO**

în fereastra de startup și veți avea imediat acces la toate cele 20 de misiuni.

Hunter Hunted

Pentru a folosi aceste coduri tastați la fereastra [Enter]:

COLE - Invincibilitate și toate armele

RAYL - Invincibilitate

INVINCIBLE - Invincibilitate

LUKASZUK - Toate armele

TREVOR - Muniție maximă

SNELLINGS - Sănătate maximă

Aceste coduri vă va schimba culoarea caracterului:

VINCENT Gri

BLUE Albastru

SAGE Verde

AYACADO Verde deschis

OCHRE Maro

HAHN Maro

RedNeck Rampage

rdall - Oă tot (chei, muniție, energie etc)

rdbeta - Mesajul „Eat me!”

rdclip - Schimbă modul no-clipping ON/OFF

rddebug - Modul debug ON/OFF

rdelvis - Mesajul „Elvis Lives!”

rdfuckngo### - Levelwarp (# = Episod # = Hartă)

rdguns - Toate armele

rdhounddog - Vă apare mesajul „Elvis is dead!”

rdinventory - Oă tot inventarul

rditems - Take it all!

rdkeys - Dă toate cheile

rdmaxx - Mesajul „Maxxrules”

rdmonsters - Schimbă No Monsters ON/OFF

rdmoonshine - Modul XXX Moonshine ON/OFF

rdrafael - Mesajul „For your grandpa!”

rdrate - Afășează rata framelor

rdshowmap - Afășează harta ON/OFF

rdskill# - Modifică gradul de dificultate (# = un număr cuprins între 1 și 4)

rdyerat - Un alt mod de debug

Dark Forces

Cheat-uri:

Tastați oricând aveți nevoie:

LAPOSTAL - Aduagă arme, muniție & poer-up-uri

LAMAXOUT - Maximizează toate item-urile

LARANDY - Supraincarcă armele

LAUNLOCK - Inventar complet

LAREDLITE - Îngheață inimicii

LAPOGO - Dezactivează height checking

LACDS - Hartă supermod

LASKIP - Ouce misiunea la bun sfârșit

LADATA - Informații de co-ordonare

LABUG - Mod insectă

LAUNLOCK - Accesorii

Codurile de nivel:

LASECBASE - Secret Base

LATALAY - Talay: Tak Base

LASEWERS - Anoa City

LATESTBASE - Research Facility

LAGROMAS - Gromas Mines

LADTECTION - Detention Center

LARAMSHED - Ramsees Hed

LAROBOTICS - Robotic Facility

LANARSHADA - Nar Shaddaar

LAJABSHIP - Jabba's Ship

LAIMPCITY - Imperial City

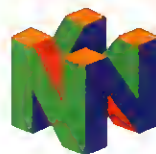
LAFUELSTAT - Fuel Station

LAEXECUTOR - The Executor

LAARC - The Arc Hammer

Pilot Wings 64

NINTENDO⁶⁴



Cea mai mare aventură de zbor este gata de a rula pe consolele voastre. Șase tineri, dornici de succes, intenționează să primească licența de zbor cu ajutorul indicațiilor tale.

Pilot Wings 64 este o mixtură reușită între un joc arcade și un simulator de zbor cu elemente foarte rafinate. Într-un cuvânt PW este o aventură interesantă care se petrece la înălțime. Silicon Graphics promitca acum câțva timp în urmă un joc de consolă care se apropia de nivelul unei stații de lucru Onyx. Această știre a fost privită cu scepticism, dar surpriza a venit în momentul când a fost lansat acest joc. Pilot Wing se aseamănă foarte mult cu jocurile care rulează pe stații Onyx la rezoluție mică.

America în miniatură! Una din cele mai frumoase misiuni este să călătorești printre zgărie-norii în miniatură.



O versiune mai veche a fost îmbunătățită

Jocul se apropie foarte mult de un joc anterior programat pentru Nintendo 16. Toată aventura se desfășoară pe patru insule: Holiday Island, Frosty Island, Moon Island și Little States. Holiday Island este cea mai frumoasă insulă și face parcă parte din Paradis. Veți întâlni numeroase terenuri de golf, hoteluri și parcuri de distracție. Aici trebuie să absolviți licența de începător. Frosty Island, după cum spune și numele, este o insulă înghețată. Această lume

Ce poate fi mai frumos decât o plimbare în amurg cu Rocket Belt-ul?



Uneori pelsajele te fac pur și simplu să uiți de toate. Priviți ce bine sunt realizați munții.



unde este veșnic iarnă este situată aproape de cercul polar. Aveți ocazia de a privi de sus o rafinărie de ulei. Moon Island are forma unei jumătăți de lună și este situată în

valurilor, norii și pescărușii care zboară de colo-colo sunt doar câteva dintre elementele care fascinează.

Nu au fost uitate nici zgomotele. Biblioteca de sunete este foarte bogată și variată. Fiecare lucru întâlnit în joc dispune de un adevărat arsenal de „zdrăngăneli” foarte bine realizate. Astfel, în timp ce zbori de exemplu cu deltaplanul ai deosebită plăcere să auzi zgomotul unei bărci care trece urlând pe apă sau al vântului care șuieră ușor și liniștitor. Sentimentele create în timpul unui zbor sunt intense! Este probabil cel mai pașnic joc pe care l-am jucat până acum. Nu există bătălii sau sânge, ci doar suspansul de a realiza un zbor cât mai perfect.



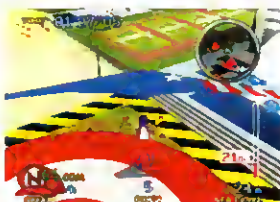
Bărci, pasări... totul este coborât parcă din Paradis.



O misiune ceva mai greu de îndeplinit: gyrocopterul trebuie să treacă prin inelele ecelea de sub pod.

Prin ce trebuie să treci ca să-ți duci misiunea la bun sfârșit

Hang Glider, sau pe latino-româneasca noastră deltaplanul, este primul aparat ce trebuie pilotat. Neavând motor, zborul depinde în întregime de curenții de aer. Aceștia sunt reprezentați adesea sub forma unor vârtejuri. Când altitudinea scade trebuie să căuți curenții prietnici pentru a câștiga iarăși în înălțime. Nici să nu vâ gândiți să încercați să trageți botul aparatului în sus! Nu numai că nu o să câștigați înălțime, dar probabil că o să vâ și treziți în foarte scurt timp căzând în apă din cauză că nu mai aveți suficientă viteză. Așa că cea mai bună soluție când pierdeți din înălțime



O aterizare ceva mai dureroasă! Întodeuna trebuie să aveți grijă la viteza și la poziția în care vâ aflați.

este să vâ îndreptați spre cel mai apropiat curent de aer. Aceștia sunt în general ușor de recunoscut. Cu deltaplanul aveți adesea misiuni de îndeplinit precum fotografierea unor obiecte. Fiți atenți și la aterizare! Viteza nu trebuie să depășească 50 de km/h. Altfel veți avea numai surprize neplăcute.

Rocket Belt este unul din cele mai haioase aparate întâlnite în joc. Este în general sensibil la vânt și forța gravitațională joacă

un rol important. Aparatul este un pic mai greu de controlat din cauza faptului că nu este tocmai ușor de manevrat. Fiind un aparat care funcționează cu două rachete pe combustibil, ar trebui să fiți un pic atenți la cum folosiți motoarele.

Gyrocopterul se aseamănă foarte mult cu un elicopter. Cele două elici asigură o bună manevrare a acestuia în orice condiții meteorologice. Singura diferență față de elicopter este că nu poți zbura vertical. Cu acest aparat trebuie îndeplinite misiuni precum nimerirea unor ținte cu ajutorul rachetelor. Lucru care nu este prea ușor de făcut, din cauza vitezei cu care reacționează aparatul la comenzi. De asemenea, trebuie să aveți mare grijă la combustibil. Motoarele trebuie folosite economic.

Iată că există și lucruri mai spectaculoase: Cannonball. Odată ce ai pus unul din personaje în tun trebuie să-ți reglezi țința și după aceea să tragi. Scopul este să nimeriți cât mai în centrul unei ținte situate la o oarecare distanță și înălțime. În funcție de cum atingeți ținta primești și un anumit număr de puncte. Bineînțeles că trebuie să acumulezi cât mai multe.

Sky Diving, sau parașutismul, este cea mai interesantă probă. Sărind dintr-un avion, trebuie să ajungi la colegii tăi care te așteaptă și să încerci să faci împreună cu aceștia cât mai multe formațiuni, astfel încât acestea să poată fi evaluate de la sol. După ce ajungi la o anumită altitudine trebuie să-ți desfaci parașuta și să aterizezi sigur în mijlocul unei ținte. Aveți grijă că o aterizare mai puțin lină este penalizată corespunzător.



▲ Cei șase tineri de abia așteaptă să plece în misiune.



▶ Cu Birdman deasupra unei insule: priviți ce bine au fost realizate toate elementele terestre.



Jumble Hopper sau „papucii de cangur”, cum îmi place mie să le zic, este una din probele cele mai simpatice. Folosind niște „încălțări” dotate cu un sistem de arcuri, trebuie să sari din loc în loc și să ajungi la țintă. Pentru a vâ înălța cât mai mult, trebuie să încercați să aterizați pe suprafețe cât mai netede și să evitați vâile și munții. Cine ajunge într-un anumit timp la final are acces la următorul nivel.



Pilot Wings 64 este unul din cele mai apreciate jocuri atât din punct de vedere calitativ cât și din punct de vedere al scopului jocului. Este ideal pentru cei care au nevoie de a lua o pauză de la jocurile unde trebuie numai și numai să distrugi și să fii violent. PW este cu adevărat relaxant și binevenit oricând.

Mr. President

▲ Fly, fly... Zboară-n înaltul cerurilor până te plictisești. Printre deltaplanel și alte aparate de zbor se mai află și un licarus al zilelor noastre.

Producător: Nintendo
Distribuitor: Nintendo
Ofertant: Omnilogic BGS
Tel/Fax: 01/2233175
01/2233164

Întrebările cititorilor

THE MANIAC - Avădani Cătălin, Câmpulung Moldovenesc

Ne bucurăm să auzim și de orașul tău. Și noi vrem mai multe jocuri „first-person” dar aceasta depinde de cât de multe sunt lansate. Duke Nukem 3D așteaptă politicos la coadă, la NOSTALGIC vom prezenta mai întâi altele mai vechi ca el (n.r. de pildă a fost Wolfenstein3D). Bineînțeles că jocul va fi prezentat cu toate amănuntele: mesaje și add-on-uri.

Sarakin Horia Prodan

Notele sunt date după un criteriu care cuprinde și cerințele hardware, calitatea imaginii și a sunetului, nu numai feeling-ul. Dar și acesta poate fi subiectiv. De pildă, pentru unii contează mai mult „minimal requirements”, în timp ce alții nu le iau în considerare, având un PC performant. Sugestiile tale au fost „transmise” la toți redactorii.

Ștefan Sidorică, Suceava

Cunoștințele tale din informatică sunt vaste, mai ales că ai fost pus să faci site-ul liceului tău de informatică. O să-l vizităm cu plăcere.

Din păcate noi nu putem găsi pe cineva care să-ți doneze un calculator. Doamna Ioana Bădescu îți mulțumește mult pentru urare. Cu CD-ul 2/97 mai încearcă totuși, la noi a funcționat excelent.

Andra, București

Dacă ai telefonul nostru poți să ne suni, nu să aștepti un nou număr! Sau poate ți se pare că apărem destul de repede? La telefon te putem rezolva mult mai repede decât dacă ți-am scrie. Sună după ora 14 când sosește colegul care a jucat Zork și vei afla soluția pe care-o cauți de atâta timp.

„LEE OSWALD”

Cristea Andi, Buzău

Se pare că vrei să mai simți odată cum poți muri de inimă - mai precis de bucurie. Îți venim în ajutor, și-ți spunem că scrisoarea ta ne-a plăcut. Nu știm dacă Ciorbea s-a inspirat din Quake 2 pentru fraza cu lumina și tunelul. Caseta despre jocuri este standard, chiar și pentru adventure. Ai citit bine, există Fake CD, dar nu e shareware. Cum nu sunt nici antivirusurile. Sorry! Ne pare rău că nu ne-ai găsit când ai avut nevoie, dar de-acum încolo poți să

ne cauți și la ore normale (sper că ne citești speranța de a te auzi!). Sugestia de a scrie și tastele unor jocuri a fost luată în considerare.

MDK - Marian, the Keyboard Distructor

1. Nu putem pune și o casă CD-ului. În caz că acesta este defect, trimite-l la redacție și-ți vom returna unul nou-nouț.

2. Vom căuta case de distribuție pentru a ne da un joc complet, dar nu prea avem șanse mari. Oricum, iată că în acest număr ți-am satisfăcut cât de cât cerința și am pus pe CD un joc complet și nou-nouț (a fost lansat luna trecută).

În general primim jocurile complete de la firme. Altfel, demo-ul sau numai informații despre el. Dar în modul în care ne parvin nu avem posibilitatea de a face revista bilunară.

Abonamente, concursuri cu premii și chiar Club Level sunt în discuție și au șanse mari de a vedea lumina zilei.

Străuț Horea, Deva

Îți mulțumim pentru scrisoare. Vom căuta să punem cât mai multe filme și jocuri pe CD. Sper că îți place jocul complet de pe CD!

Topul cititorilor

Iată că din acest număr ne-am hotărât să facem un top al gamerilor. Astfel, vom fi capabili să vedem ce jocuri sunt în vogă în România și mai apoi vom încerca să vă dăm cât mai multe informații despre produsele cele mai îndrăgite de voi. Scrieți mai jos

numele jocurilor preferate de voi și trimiteți apoi acest talon pe adresa redacției noastre.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiți zilnic la sediul redacției între orele 9.00 și 17.00. Sunați la următoarele numere de telefon și cereți cu unul din redactorii revistei LEVEL: 068/150.886; 068/153108. Sugestiile și propunerile dumneavoastră sunt binevenite!

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu’)
Sergiu Zichil
(Sergio)

Colaboratori:
Rusu Ionuț

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Machetare și label CD:
Adrian Popa

Marketing și publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuție:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacției:
B-dul Victoriei Nr. 12
Et. 1 - 2200 Brașov
**Adresa pentru
correspondență:**
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapesta, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

Jump to the next



International Game Magazine

LEVEL



tău merge ca o



?

Ai nevoie de

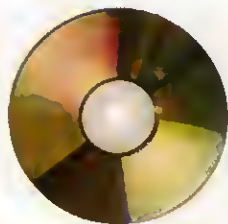


ca să meargă ca un



?

Îți dorești și un



?

Atunci e



!

Ai nevoie de

